EMPIRE EARTH • ICO • THE SIMS: HOT DATE • JAK AND DAXTER • SSX TRICKY • BURNOUT

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

JANUARI 2002 NUMMER 1 JAARGANG 10

TOKYO GAME SHOW

WAT JE VAN VER HAALT IS LEKKER!

METAL GEAR SOLID 2 • JET SET RADIO FUTURE • TEKKEN 4 • SOUL CALIBUR 2
ONIMUSHA 2 • FINAL FANTASY X & XI • VIRTUA FIGHTER 4 • DOA 3

ALIENS VS PREDATOR 2

SIDDEREND SPANNENDE SHOOTER

MAGIE OP DE GBA

10 RPG'S ONDER DE LOEP

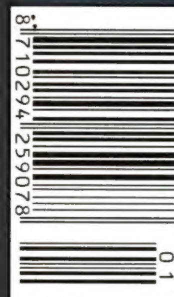
BIG MATCH

FIFA 2002 - PRO EVOLUTION SOCCER

HARRY POTTER

MESTBOMMEN & BRAAKBALLEN OP PC, PSX, GBC EN GBA

DOOM IN DE KONTZAK



vnu business publications

WARCRAFT III

€ 2,95 / F 6,50

CHEATS VOOR: GTA 3 • THIS IS FOOTBALL 2002 • BATMAN • SPIDER-MAN 2 • ADVANCE WARS • TIME CRISIS 2 • ZOO TYCOON • NFL 2002 • SPY HUNTER • SPIDER-MAN (GBA) • S.W.I.N.E.

CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT

ZIJN ONZE REDACTEUREN OOK VAN DIE STUNTENDE RUNDEREN?

DE REDACTIE

Je bent een rund als je met vuurwerk stunt, met deze slogan wordt al jaren gewaarschuwd voor onvoorzichtigheid met vuurwerk. Zijn de jongens van de redactie ook van die runderen?



JEROEN
DEZE FOTO IS VORIG JAAR GENOMEN, NADAT IK EEN GEVONDEN ZEVENKLAPPER MET EEN HEEEEEEL KORT LONTJE AFSTAK. IES ÉÉN BEETJE DOM HÈ?



ED
ECHT WAAR, IK HEB EEN KEER BRAND BIJ DE BENEDENBUREN VEROORZAAKT... MET STERRETJES! IK HOU 'T SINDSDIEN BIJ CHAMPAGNE.



DRE
DEZE FOTO IS GENOMEN NET NADAT IK EEN ROTJE BIJ HET POLITIEBUREAU NAAR BINNEN GOOIDE. IK MOET ME DAAR NU ELKE JAARWISSELING MELDEN.



BORIS
SINDS IK PROFESSIONEEL GAMER BEN, BLIJF IK UIT DE BUURT VAN DAT SPUL. IK DENK DAT IK DEZE JAARWISSELING MAAR FANTAVISION GA SPELEN.



JURJEN
VUURWERK KOMT UIT JAPAN DUS IK BEN EEN VUURWERKOHOLIC. WAT? KOMT HET UIT CHINA? EN EEN JAPANSE DONDERSLAG DAN?



JAN
DEZE FOTO IS GENOMEN TOEN IK MERKTE DAT TUSSEN DE OPENHAARDBLOKKEN EEN RENTENG VAN 600 PIEK TERECHT WAS GEKOMEN.



J.J.
DEZE FOTO IS GENOMEN NADAT IK IN 2000 EEN ZELFGEMAAKTE VUURPIJL AANSTAK. GELUKKIG ZIJN DIE VINGERS WEER SNEL AANGEGROEID.



SKATE
BIJ MIJ GAAN DE DINGEN ZO VAAK MIS DAT IK OUDJAAR NOOIT DURF TE VIEREN. DEZE JAARWISSELING ZIT IK VEILIG IN EEN GROT IN AFGHANISTAN.

Jubeljaar

Zo op de rand van 2001 kan ik met volle overtuiging zeggen dat 2002 een heel mooi jaar gaat worden! Eigenlijk kunnen we, ondanks dat het nu nog december is ('laatlezers' even daargelaten), al zeggen dat het mooie jaar reeds begonnen is. Voor je ligt namelijk nummer 1 2002, wat betekent dat Power Unlimited... (tatarataaa!) haar tiende jaargang is ingegaan. Tien jaar PU, een ongeëvenaarde prestatie op het gebied van gamesbladen in de Benelux!
Blijkbaar doen we iets goed, alhoewel 'we' gezien mijn relatief korte tijd bij de PU niet helemaal eerlijk en eigenlijk meer 'ze' zou moeten zijn. Er zijn immers ingewijden als Boris, Dre, Jan, J.J. en Skate, die al vele jaren trouw aan jouw favoriete gamesblad meewerken. Er is er zelfs eentje die er al vrijwel vanaf het eerste nummer bij is, en dan heb ik het natuurlijk over Ed (ja, hij bestaat echt!). Hulde!
Om het nieuwe jaar te vieren, ligt er een wat dikker nummer dan gebruikelijk voor je. Kan dat niet uitbundiger, hoor ik je zeggen. Nou, hou 't er maar op dat we nog even wachten op het echt grote feest. Het feest dat we eigenlijk al stiekem aan het voorbereiden zijn.
Een feest waar wij jou als trouwe lezer van zullen laten meegenieten. Een feestnummer dus, want tien jaar PU valt volgend jaar samen met ons... honderdste nummer! Welk nummer dat precies is, laat ik aan jullie rekenknobbels over maar erg lang zul je niet hoeven te wachten. Hou ons in de gaten dus!

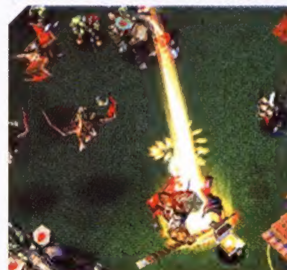
Ps. Bij gebrek aan onenigheid hebben wij deze maand geen Second Opinion rubriek. Blijkbaar zijn jullie het allemaal stuk voor stuk eens met wat we schrijven, want wat is er nou leuker dan jouw kritische blik met meer dan 300.000 lezers te delen. Laatste kans dus!

NIELS





COVERVIEW



Het geduld van alle Warcraft liefhebbers wordt danig op de proef gesteld. September 1999 zag Jan al de eerste beelden van Warcraft III, ruim twee jaar later is de game nog steeds niet af. Binnen enkele maanden moet 't echter eindelijk zo ver zijn... en dan heb je ook wat!

SPECIAL REPORT



Na de SNES heeft Nintendo de RPG fans weinig meer kunnen bieden. Met de komst van de GBA komt daar verandering in want er zijn op dit moment al tientallen RPG'tjes voor deze hand-held in ontwikkeling. Jurjen warmt alle liefhebbers vast op.

SPECIAL REPORT



Een van de belangrijkste evenementen op gamesgebied is de Tokyo Game Show. Natuurlijk was de PU daar aanwezig om te checken hoe de PS2 het in Japan doet, wat de Japanse developers op stapel hebben staan en of de Xbox het gaat redden in 's werelds fanatiekste gamesland.


MAKE
LOVE
2
The
SYSTEM

CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT

IN PU 1 2002 DE VOLGENDE ITEMS & GAMES



P50 FIFA 2002

Eindelijk hebben ze bij EA begrepen dat voetbal meer is dan sprintjes trekken en een dozijn goals scoren; FIFA 2002 begint zowaar op het echte spelletje te lijken. Aan de PSX versie is nauwelijks aandacht besteed maar op de PC en PS2 staat de nieuwe FIFA z'n mannetje.



P56 Pro Evolution Soccer

Pro Evolution Soccer is volgens onze footie-specialist Skate de meest complete en realistische soccergame aller tijden. Verplichte kost dus voor alle gamers die van voetbal houden, zeker nu vanuit Nederlands perspektief de nieuwe FIFA een tikkeltje gedevalueerd is.



P60 Empire Earth

Liefhebbers van strategygames komen de laatste maanden niets te kort en met Empire Earth hebben ze opnieuw een juweeltje in handen. De game beslaat maar liefst 500.000 jaar wereldgeschiedenis weergegeven in knisperend 3D.



P63 Jak and Daxter

Wat Super Mario 64 was voor de Nintendo 64, moet Jak and Daxter worden voor de PlayStation 2. Dat zijn grote woorden die echter door de gasten van Naughty Dog helemaal worden waargemaakt. Zelden zagen we een platformgame van zo'n hoog niveau.



P64 Aliens Vs Predator 2

Hou je er van om met kippenvel en gutsende bilspleet achter je PC te zitten? Check dan Aliens Vs Predator 2 uit want dit is een van de meest angstaanjagende spellen die we in tijden gespeeld hebben. Een van de beste en spannendste shooters van 2001.



P68 Ico

Tegenwoordig moet je van goede huize komen om een topscore in de PU te krijgen. Ico is echter zo adembenemend mooi dat dit adventure de naam meesterwerkje helemaal verdient. De PS2 is in één klap een stukje volwassener geworden.



P72 Harry Potter

Tja, ook wij konden er niet omheen dus ook in de PU aandacht voor die eigenwijze snotneus van een Harry Potter. Jan en J.J. checkten de Potter games van EA op PC, PSX, GBC en GBA en waren er tot hun eigen verbazing zeer over te spreken.

VOLGENDE NUMMER

De volgende Power Unlimited ligt 25 januari 2002 in de winkels. Daarin onder meer reviews van: Return To Castle Wolfenstein, Golden Sun, Final Fantasy X, Operation Flashpoint: Red Hammer, Luigi's Mansion, en een primeur Unreal Tournament 2! Ennuh o ja, er was ook nog iets met Metal Gear Solid 2...
Kijk op www.powerweb.nl voor meer info.

POWER UNLIMITED, YO!POST, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

DE REDACTIE HOUDT ZICH HET RECHT VOOR OM BRIEVEN NIET TE PLAATSEN OF IN TE KORTEN. PLAATSING BETEKENT

GEWELD IN GAMES

Yo mannen, ik zat vanavond (1-11) naar Barend & Witteman te kijken (ja, ik kijk dat soort programma's) en toen ging het over de PC game Hooligans. Uit dat gesprek bleek wel weer eens dat politici geen enkel verstand van games hebben want een of andere vent van het CDA vond Hooligans maar rommel wat slecht is voor de bestrijding van het geweld op straat. Hij kraakte het spel volledig af recht in het gezicht van een van de makers van Hooligans. Ze moeten gewoon hun klep houden over dat soort dingen en lekker door gaan met lullen over het feit dat Amerika clusterbommen gebruikt in de oorlog met Afghanistan. Dat wilde ik ff kwijt.

Bart van Oers I Internet

Recht uit ons hart, Bart.

PUNTLOOS

In PU 11 (van november dus) staat de review van F1 2001 maar de review stopt niet op blz 55 er is geen einde aan de review gemaakt, er staat geen punt aan het einde van de regel!

Erwin I Internet

Ed wilde er een soort never ending story van maken...

DEMENT

Gefeliciteerd met jullie nieuwe naam: Dementia Unlimited. Hoezo? Omdat 1 of andere aars durft te beweren dat Ed de enige is die weet hoe Mortal Marcel er uitziet. Gaan jullie er van uit dat al jullie lezers de PU sinds drie weken lezen of zo? Ik kan me namelijk herinneren dat jullie in het verleden ook wel eens foto's van Marcel (?) plaatsten, of ben ik hier de demente?

Maar nu hij toch terug is in de Yo Post, mogen we van mij wel een beetje terug naar de oldschool Yo Post, toen PU nog werd gelezen door mensen die niet van die 'ik-doe-boeiend-maar-heb-niks-te-melden-berichten' stuurden. Toen werd er tenminste nog hard gedist (dus bij deze, dis me dan!). Vandaag de dag lijkt iedereen 'brievenbijter' van het jaar te willen worden, misschien leuk onderdeel voor de PU-Awards? Ik hoop stiekem dat er weer een console war komt, misschien dat die gasten van vroeger dan weer hun bek opendoen en alle new-b's leren hoe het wel moet. Maar ik ga weer lekker m'n oude PU's doorlezen, terugdenken aan die goeie ouwe tijd.

Bas I Internet

Tja, dementie kun je niets aan doen, leven in het verleden is een beetje triest.

VRAAGJES

Ik heb geen zin om te gaan zitten slijmen dat jullie blad zo tof en cool is. Ik heb gewoon effe een paar vragen.

1 Waarom hebben jullie ATV Offroad voor de PS2 niet behandeld?
2 Wanneer komt Moto GP2 uit?
3 Waarom staat er in een PS2 blad een foto van J.J.?
4 Wanneer komt WWF Just bring it on uit voor de PS2?
5 Wat vinden jullie de beste PS2 game?

Gerwin de Jong I Internet

1 Die gebruikt Ed als bierviltje.
2 Hopelijk nog eind dit jaar.
3 Wees maar blij dat ie niet in z'n nakie stond, zoals in ZSM vorig jaar.
4 Ligt nu in de winkels en heet WWF Smackdown, Bring It.
5 GT3 krijgt veel stemmen hier.

MARCEL'S MENING

Ik wil het deze maand over twee dingetjes hebben.

Als eerste, de lame ass die mijn proto site heeft gevonden en alvast mijn adres heeft doorgegeven. Ik weet niet meer wat voor lame ass nickname je gebruikt maar oké. Die site waar ik nog lang niet mee klaar ben, is maar een prototype, er komt nog van alles op en er moet nog van alles aan gebeuren (Flash etc.). Volgende keer dat je weer eenzaam op het net bent en je vindt weer iets van of over mij, kom er dan met je vieze vingertjes niet aan! Nu krijg ik allemaal gezeur naar mijn hoofd gegooid van "wat een kut site!", terwijl ik er nog niet eens echt mee ben begonnen (het is een opzet!!!!). Ik wilde gewoon even kijken hoe het er op het net uit komt te zien.

Ik laat zelf wel weten wanneer de site echt klaar is via de PU, dus lees je ergens op het net 'Mortal Marcel's site is klaar!' luister er niet naar en wacht af.

Als tweede, de next gen consoles. Wat kunnen we verwachten van de nieuwe generatie game consoles? Wat ik persoonlijk verwacht is het volgende. Er komen dus drie grote jongens (één is er al maar à la) die de markt moeten veroveren.

Dit is volgens mij het scenario dat we kunnen verwachten. De PS2 is er al en begint langzaam maar zeker terrein te winnen op de games markt. De prijs is omlaag gegaan en de games die er voor uitkomen worden beter en beter. Tegen de tijd dat de GameCube en de Xbox uitkomen, zal Sony een sterke positie hebben op de Nederlandse markt.

Bill 'money bags' Gates zal zich denk ik toch verkijken kwa marketing en een kleine domper oplopen. Van wat ik over de prijzen heb meegekregen, gaat Billy boy een Sony blunder maken op de Europese markt (hij gaat er 1099 pietermannetjes voor vragen). Tenzij hij dit verandert, zie ik de Xbox de 3DO achterna gaan maar misschien heeft Bill nog iets verrassends in petto (hij is niet achterlijk).

Nintendo zal wel met een fabelachtige reklamecampagne komen met alle toeters en bellen. Van Nintendo heb ik nog weinig meegekregen kwa prijs dus daar laat ik me niet over uit. Ik ben niet bang dat Nintendo het niet zal halen want Nederland is altijd al een Nintendo land geweest.

Ik moet eerlijk bekennen dat ik het een beetje minder zie gaan voor de Xbox, het zal zeer zwaar worden het op te nemen tegen de voorsprong van de PS2 en de ervaring van Nintendo.

Ik zal me hier in de nabij toekomst vaker over uitlaten.

Los mazzels,

Mortal Marcel

De schrijver van de beste, leukste, mafste en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt *ƒ 100,-* op zijn of haar bankrekening gestort.

STUUR JE BRIEF NAAR:

POWER UNLIMITED
YO!POST
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:

YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

GENERATIE YO!

Nu Marcel, Mortal Marcel terug is gekeerd als "volwassen" persoon en hij er dus mee stopt, rest mij de vraag: is er een nieuwe nerd die het wil overnemen? Heeft de nieuwe generatie PU lezers nog wel zin in een brieven "oorlog" zoals in "the ol' days"? De lezers die de "oorlog" voerden met en tegen Mortal Marcel zijn nu ook "grown up" (tenminste dat hoop ik voor ze.) en de nieuwe generatie Yo posters is stukken rustiger. Ik volg nu al een aantal jaren de PU en heb ook een aantal oude exemplaren bijgekocht (uit de tijd dat Donkey Kong Country state of the art was en Mortal Kombat heilig was) en daar zijn de brieven echt minder braaf als die ik nu lees (uitzonderingen daargelaten). En het strakke uiterlijk is ook braver (mooi dat wel, maar het mist iets).

Maar nu stop ik met dit gezeur over: "vroeger was het beter", want ik lijk mijn vader wel.

PS: Oh ja, ik heb een tip voor mensen die een brief van de week prijs willen winnen. Schrijf iets over de redactie of over games figuren of zo, doet het altijd goed.

Vincible Vincent Puik I Internet

Marcel heeft dus z'n eigen hoekje gekregen en jullie zijn van harte uitgenodigd commentaar op MM's meningen te geven. O ja, nog gefeliciteerd, jij bent de Brief van de Week..

SITE VRAAGJES

Ik wou ff vertellen dat ik de nieuwe website van de PU vet vind, maar uhm..... ik heb een paar vragen:

1.Waar blijft de chatroom?
2.Waar zijn de demo's (ik heb alleen maar films gezien)?
3.Hebben jullie de site zelf gemaakt? En zo ja hoe?

Remco I Internet

1 Die chatroom is er al, staat onder de poll chatten.
2 Die zijn in aantocht.
3 Nee, dat soort zaakjes laten wij door pro's doen.

ZEIKERD

Ik heb drie complete jaargangen van jullie mag(azine) liggen dus ik ga jullie niet afzeiken. Zeker na de laat-

OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

NIET DAT DE REDACTIE DE INHOUD VAN DE BRIEVEN ONDERSCHRIJFT. ANONIEME BRIEVEN WORDEN NIET GEPLAATST.

ste restyling is het er erg op vooruit gegaan. Jullie hebben een hoop gejat van andere bladen maar goed, beter goed gejat dan slecht verzonnen nietwaar?
Het enige waar ik me altijd aan heb geërgerd en nu nog steeds aan erger, is jullie Yo Post rubriek. Op zich een goed initiatief maar dan moet het wel gedaan worden.
Om te beginnen geven jullie op goed onderbouwde brieven en goed onderbouwd commentaar niet of nauwelijks een reactie. Meestal onzinnige opmerkingen waarmee jullie jezelf ontzettend mee naar beneden halen. Verder plaatsen jullie nogal eens onzinnige vragen, waarop jullie gek genoeg wel goed antwoord geven.
En de afzeik-en-de-hemel-in-prijs-brieven hebben we echt wel een keer gehad. De wat-ik-nou-weer-meemaakte-brieven zijn per definitie ook niet interessant.
Ik vind het niveau van de brieven/meel-rubriek echt kinderachtig, jammer want jullie besteden er veel aandacht en twee hele bladzijden aan. Maar verder doen jullie het erg goed.
Peter Bron I Internet

Ik hoop dat je een beetje tevreden bent met de plaatsing van jouw ik-loop-alleen-maar-te-zeiken-op-anderen-omdat-ik-het-wat-hoog-in-mijn-bol-heb-brief.

DUITSER

Wel alle klote zooi op de ganse wereld! O sorry slechte binnenkomst. Ik wou effe zeggen dat ik baal als de tering dat ik geen PU in Duitsland kan ontvangen, ik woon over de grens bij Enschede. En wat is het geval, zodra de PU weer eens uitkomt, moet ik met mijn luie ass uit mijn dikke computerstoel. Dan helemaal de trap aflopen en dan op mijn scoot (ik zei toch dat ik lui was) naar de winkel om de PU te kopen maar omdat ik een trouwe lezer ben doe ik dat met plezier. Zo dat wou ik effe kwijt.
Red Maxx I Internet

En wij maar denken dat wij slechts het grootste gamesblad van de Benelux waren...

PU RECEPT

Ik heb al jullie medewerkers geanalyseerd en ik weet wat je nodig hebt om aangenomen te worden bij de PU als redactielid. De ingrediënten zijn als volgt:
1 à 2 Porties flinke humor.
0.5 Liter slimheid.
Kilootje of twee hersens.
Handig als je handen heb.
Wat talenknobbels.
Flink wat games kennis.
En je hebt een PU redactie in elkaar geflanst.
Zo zie je maar weer om redactielid van dit blad te wezen heb je heus geen havo diploma nodig. Een boel humor en genoeg hersens zijn voldoende. En ik hoop dat dat maar zo blijft want dat is al vanaf 1993 zo en dat blijft nog een paar jaren toch?
Manko I Internet

Je vergeet nog een pondje of 3 afzeiksel.

GEEN PSX

Geachte medewerkers van de PU.
Ik zat de hele maand te wachten op de nieuwe PU, die van augustus 2001. Ik dacht dus dat hij gewoon rond de 22ste zou komen, dus ik elke dag naar m'n moeder bellen of de nieuwe PU er al was. En eindelijk was hij er. De 31ste pas. Dus ik ging er meteen in lezen.
Ik doe die PU open en wat zie ik gvd. Er was maar 1 spel voor de PSX en voor de rest PS2. Daarvoor ben ik niet lid geworden. En ik denk dat ik voor meer PSX bezitters spreek want er zijn meer mensen in Nederland die een PSX hebben dan een PS2.
Met vriendelijke groeten,
Ruben Sibbing I Internet

Wij willen best wel wat meer PSX games reviewen maar aangezien een hele grote groep publishers is overgestapt naar de next gen consoles komen er niet veel serieus te nemen games meer uit voor de oude grijze doos.
Helaas sandwichspread.

BRIEF V/D MAAND

NOSTALGIE

Ik sla dus da Power open en ik zie die kop van Marcel B. Dat deed me denken aan PU nummer 3, oktober 1993. Prijs ƒ 4,95 ter kennismaking. De eerste PU die ik kocht en daarin stond de tweede brief van the mortal one. Die dude was toen al de PU aan het afkraken. Maar ik zal jullie nu vertellen hoe ik in aanraking kwam met da Power.
Ik was altijd al geïnteresseerd in computergames, maar was er nooit vroeg bij. Ik speelde urenlang Space Invaders, Frogger en Bosbrand op mijn oom's computer met alleen oranje kleur. Of Mr. Do op de Atari van school. Terwijl ik bijna zeker weet dat Monkey Island in VGA toen al uit was.
Na jarenlang samen met mijn broer gezeurd te hebben, kochten mijn ouders een NES voor ons. Ik speelde totdat mijn vingers bloedden. Dat kwam niet omdat ik zolang op die vierpuntsdruktoets zat te rammen maar eerder op mijn broer die zich irritant gedroeg als ik weer dood ging. Je kreeg een (gratis?) Nintendo blad als je een kaart opstuurde die bij elk spel meegeleverd was.
Erg tof blad, maar ze hielden er om een of andere reden mee op. Jaren later kwam er nog een vaag pro-Nintendo klote blad dat beweerde dat de PC en Sega samen nog niet konden tippen aan de kracht van de SNES.
Ja ja, en Mario is de kerstman. Dan kocht ik wel af en toe een ander game blad. En daar was dan de Power Unlimited.
Af en toe kon ik mijn ouders overhalen om er een te kopen. En zo kreeg ik een collectie die vele maanden miste. Ik heb sommige gemiste nummer wel gelezen in de winkel maar dan blader je er snel even doorheen.
Op een dag ging ik naar een vlooienmarkt alsof iets mij daar naartoe lokte. En daar midden in de hal zat een soort oude zigeuner die allemaal PU's verkocht voor maar een piek! Omdat ik alle covers van de PU kende, kon ik snel zien welke ik nog niet had en welke wel. Mijn collectie was niet compleet maar wel verdubbeld. Vanaf toen kocht ik elke maand de nieuwe PU.
Toen ik mijn diploma haalde kreeg ik er ook een abo bon bij, dat was drie en een half jaar geleden.
En nu kijk ik terug naar mijn eerste PU. Zoveel nieuwe spellen, logo's en redacteuren zijn gekomen en gegaan.
(Van de originele crew was Bjorn de laatste die weg ging.) En toch ben ik zeer beïnvloed door jullie.
Denk maar aan de humor bij elk plaatje die ik in het echte leven weer terug zie. Ik ben gewoon opgegroeid met de PU. Het is fijn om zaterdag wakker te worden en da Power ligt op tafel, het geeft je een reden om weer in bed te duiken en te lezen.
"Jet X.L." Wouter Lemein I Internet

Snik, Snotter. Dit is de mooiste brief die we in maanden hebben gehad. Zelfs Ed was 0,03 seconde ontroerd, eindelijk iemand die z'n onderschriften waardeert.

DUIVELSE MOEDER

Moeders zijn de ergste martelaars en ik ben het slachtoffer van mijn moeder, niet mijn grote broer, nee ik...
Het begon allemaal een kleine week geleden met een simpele opmerking of de muziek wat zachter mocht, sindsdien ging het bergafwaarts.
Ik ben ook deelnemer van het Diablo 2 LoD toernooi, je begrijpt natuurlijk dat dit een heel erg belangrijk toernooi is en zeker voor mij, een Diablo 2 LoD addict. Na de opmerking over de muziek kwam ik van school thuis met een 5.4 voor Duits, ik neem aan dat dit voor velen een gewoon verschijnsel is. Nou mijn moeder ging over de rooie en het zou allemaal aan de computer liggen en vooral aan dat vervloekte Diablo 2 (zeg dat niet tegen mijn Necro).
Vanaf toen werd mijn toetsenbord in beslag genomen, ik moest een bord lenen van een vriend om deze e-mail te typen. Maar mijn broer die constant met 5'jes en 6'jes aankomt mag wel computeren. Hoe moet ik nu oefenen voor Diablo 2, oké ik ben goed, maar zelfs de besten moeten oefenen.
Ik hoop verder dat deze brief doorkomt en mijn kreet voor computervrijheid voor mensen die Alex heten gehoord wordt en zodat ik de tijd die mij nog rest Diablo 2 LoD kan oefenen om zo een respectabele plek te verwerven in het toernooi. (to be honest i don't think i stand a chance). It's worth the try.
Alex I Internet

Dat je voor Duits een onvoldoende haalt, dat kan natuurlijk niet. Duits was het lievelingsvak van alle PU redacteuren! Maar wij zouden de PU niet zijn als wij geen oplossing hadden. Importeer vanuit Duitsland even de Duitstalige versie van Diablo. Ben je aan het gamen en leren tegelijk.

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ POWERSPY

■We hebben al heel wat meegemaakt op gametrips maar de perspresentatie van EA's Harry Potter maakte ons toch wel enigszins zenuwachtig. We laten je even meegenieten van de uitnodiging:
13.00 - 13.20 uur: ontvangst met Galjoen Zwadderich: ontvangst met tovermuts Huffelpuf.
13.20 - 13.50 uur: spel spelen Ravenklauw: toverdrank maken met Griffoendor.
13.50 - 14.00 uur: verzamelen voor Galjoen Zwadderich en verzamelen voor tovermuts Huffelpuf.
14.00 -14.30 uur: spel spelen Ravenklauw en toverdrank maken met Griffoendor.

■Jan en J.J. waren ook niet zo te spreken over de puntmuts die ze het hele event op moesten houden. Op Ed's vraag aan J.J. of daar ook foto's van waren, meldde hij dat zijn digitale camera opeens problemen had met de memorystick.

■Jurjen viel op het Pokémon Celebi event goed door de mand. Onze N-specialist kreeg alle hoeken van Pokémon Stadium te zien van, zoals hij het noemde, opgeschoten PU-pubers. Niels overweegt hem maar weer te ontslaan.

■De populariteit van Mortal Marcel heeft ons behoorlijk verbaasd. Als we de man mogen geloven heeft zo ongeveer elke Nederlander en Belg de herseninhoud van een debiele baviaan en toch krijgt hij fanmail, dat wil je niet weten. De postbus zat vol en op vrijwel elk zichzelf respekterend gameforum (Gamesen, Gameforum, Gamez, Gamers) waren MM topics. Nog even en Leefbaar Nederland vraagt of Marcel samen met Pim Fortuyn de verkiezingen wil ingaan.

■We zijn het uitstel virus een beetje zat en stellen de publishers daarom voor alleen nog maar bekend te maken wanneer een spel zeker niet uitkomt. Heb je veel meer zekerheid.

■Als je een ziek beeld wilt hebben van Japanners moet je volgens Boris naar de Tokyo Game Show gaan. Daar staan arcadegames waar de eerder genoemde debiele bavianen zich nog niet eens bij in de buurt zouden durven vertonen. Gitaar spelen, Virtual DJ, zo hard mogelijk op een reet slaan, etcetera.

■3D Realms heeft veel moeite om het Duke Nukem projekt in gang te houden. Tip van ons: John Romero heeft nog wel wat tijd vrij om nog een projekt te verzieken.

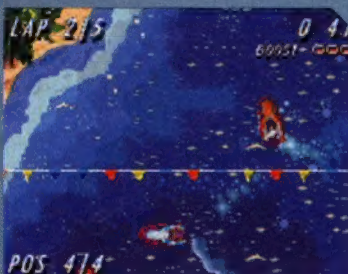
■We denken er sterk over om tijdens de PU Awards de jaarlijkse Daikatana Award uit te gaan reiken. Genomineerden: Warcraft 3, ruim twee jaar te laat en Renegade, ook bijna twee jaar achter op schema. John Romero heeft zich bereid getoond de prijs te overhandigen.

■ EERSTE JETSKIGAME OP GBA

Jetskiën is hot momenteel: naast Splashdown op de PS2 en Wave Race op de NGC, kunnen we zeer binnenkort ook aan de slag met Jet Riders op de Game Boy Advance.
De ontwikkelaar Bits Studios heeft een top down racer gemaakt waarin je met zes waterduivels drie verschillende competities kunt afwerken, op weg naar de Jet Master titel.
De drie competities zijn: All-out Race (de nummer 1 wint), Stunt (de grootste waaghals wint) en Time Trial (de snelste tijd wint).
De multiplayer optie laat vier spelers toe het tegen elkaar op te nemen. Daarvoor is gelukkig maar één kopie van de game nodig.
Jet Riders moet begin 2002 uitkomen.









■ DAMES EN GAMEN / GBA

Tja, we zijn absoluut geen male chauvinist pigs hier bij de PU en we zouden graag een dame aan de redactie willen toevoegen maar dit screenshot is toch wel weer erg rolbevestigend.
Geven ze een babe een GBA in haar zorgvuldig gemanicuurde handjes om het spel Action Replay te promoten, vergeten ze er de batterijen in te doen. Tja en dan staat dat leuke meisje toch wel een beetje voor, eeh…



■ DE EERSTE PU MEETING

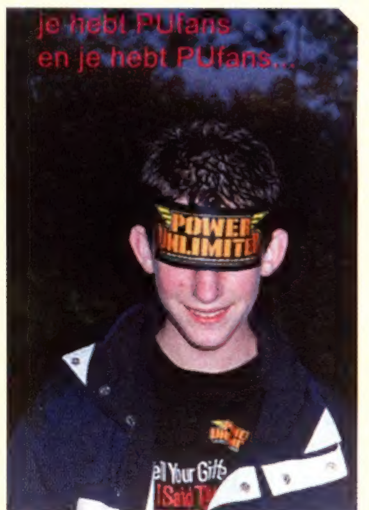
Omdat de PU nog nooit een meeting voor haar lezers heeft georganiseerd (sorry, daar hopen we in 2002 verandering in te gaan brengen), deed een groep PU-fanatiekelingen het zelf maar en dat vinden we best wel cool. Vandaar dit nieuwsberichtje. Plaats van handeling was het Six Flags pretpark. Het (door ons ingekorte) verslag is van Ferry Timmers aka Waiz.

Het begon allemaal anderhalf jaar terug op het forum. Veel forum-gastjes wilden wel eens meer van elkaar zien dan alleen de nickname en dus besloot ik een PU-meeting te organiseren. Het was de bedoeling om met z'n allen op een afgesproken plek te verzamelen en daar lol te maken.
Halverwege 2001 was het zover. Toen ik de zomervakantie aan zag komen, besloot ik mijn oude plan nieuw leven in te blazen. De eerste reakties waren positief. Ik begon gelijk een database te maken met daarin alle mensen die er ook wel zin in hadden.
Robert aka RPG-Fan kwam met het idee om met z'n allen naar Six Flags te gaan. Het volgende probleem was de datum? Het werd de 12e augustus om 11 uur.
DE MEETING
Ik als organisator wilde me van mijn beste kant laten zien en zou meereizen met Jorn (aka Type) die toevallig ook in Geldrop woont. We hadden elkaar van tevoren ontmoet zodat we elkaar in ieder geval zouden herkennen op het station. Om elkaar te vinden bij Six Flags hadden we besloten de PU stickers te gebruiken.
Bij de poorten van het pretpark hield ik de sticker omhoog. Plotseling hoorde ik achter mij: "Ga je de hele dag met dat ding lopen?" Het was Blaise (nee, ditmaal geen alias maar een Franse naam) en daar achter Robert. Waar de stickers al niet goed voor zijn. De rest van de dag hebben we doorgebracht in de attrakties en de McDonalds. Hoe mooi kan het leven zijn.

De eerste PU meeting is dus een feit, moge er meer komen. Onze zegen hebben jullie. Gebruik het forum maar om met elkaar af te spreken.







RESIDENT EVIL OP DE GBC

Nintendo heeft gezworen dat de GBC nog zeker enige tijd ondersteund zal worden. En dat is niet zo'n domme gedachte als je weet dat er wereldwijd 130 miljoen exemplaren van de handheld zijn verkocht.
Virgin Interactive springt er meteen op in door met Resident Evil Gaiden te komen, een spel dat 14 december in de winkels moet liggen. Het spel is ontwikkeld door Capcom en het Engelse M4 en geeft je opnieuw de kans een zombietje of tig om te leggen. De verhaallijn van Gaiden is niet te zien op enig ander platform.
RE-held Barry Burton krijgt een geheel nieuw avontuur voor de kiezen. Hij moet op de Starlight Pleasure Cruiser de bron van alle zombies, de B.O.W. (Bio Organic Weapon) zien te vinden en te vernietigen.
Als we Virgin mogen geloven bevat RE Gaiden een paar revolutionaire features.
Zo zal combat in de first person view plaatsvinden, waardoor er een veel beter reaktievermogen nodig is. Verder heeft Virgin aangekondigd dat het spel de meest complexe AI heeft die ooit te zien is geweest op de GBC. De zombies staan niet stil maar blijven rondlopen, waardoor je steeds moet oppassen. En hebben ze je eenmaal in de smiezen, dan groeperen ze zich onmiddellijk zodat de kans groter is, dat ze je kunnen doden. Heavy shit dus.













NEDERLANDS KUIKEN SCHOPT WERELDWIJD KONT / GBC

Na Jazz Jackrabbit is er eindelijk weer eens een game van Nederlandse bodem waar we trots op mogen zijn. Collin van Ginkel heeft sinds 1999 met vier vrienden onder de naam Two Tribes geknutseld aan het spel Eggbert voor de Game Boy Color.
Het betreft een puzzelspelletje, waarin een koddig kuikentje een beperkt aantal vaardigheden in zestig gevarieerde levels zo slim mogelijk moet benutten om alle eieren te verzamelen.
Inmiddels is de game onder de titel Toki Tori uitgegeven door Capcom en wordt het spel door de gespecialiseerde pers wereldwijd goed tot zeer goed beoordeeld.
Nintendo Power plaatst de game met 4 uit 5 punten zelfs boven Nintendo's eigen games als Dr. Mario en Kirby's Tilt 'n Tumble.
GamePro beloont alle onderdelen van Toki Tori met 4 uit 5 punten, behalve het geluid, dat 3.5 punten scoort.
De reviewers van het toonaangevende Amerikaanse spellenblad EGM zijn ook te spreken over Toki Tori, ze beoordelen het spel met een 7, een 7.5 en een 8.5. Volgens hen "loop je het risiko een Toki Tori-verslaafde te worden".
De Amerikaanse videogamesite IGN.COM geeft Toki Tori 9/10 punten en stelt: "het spel lijkt meer op een GBA spel dan welke andere GBC titel dan ook".
Cloudchaser.com is met een bijna perfekte beoordeling van 9.5 nog enthousiaster. Volgens deze site is Toki Tori niet alleen een van de laatste, maar ook een van de meest briljante videogames voor de Game Boy Color.
Gefeliciteerd Collin & Co! Ennuh, wanneer krijgen wij nu eens een exemplaartje?









NEWSFLASH

■Het Capcom-team van Shinji Mikami, bekend van Resident Evil en Devil May Cry, werkt aan een geheel nieuwe game voor de GameCube. Het spel zal de mysterieuze naam CAS Ra dragen en wordt omschreven als een action-adventure.

■Na de aankondiging van Lufia Gaiden voor de Game Boy Advance, is nu ook bekend gemaakt dat er een Lufia voor de GameCube in de maak is. Natuurlijk wordt het weer een Role Playing Game maar verder wil ontwikkelaar Taito er nog helemaal niets over kwijt.

■De mannen van Rainbow Studios (Splashdown) gaan werken voor THQ. Rainbow Studios wordt nu een vaste externe studio voor hen.

■Kirby's Tilt 'n Tumble 2 zal mei 2002 in Japan worden uitgebracht voor de GameCube. Het is het eerste spel dat gecombineerd kan worden met een bewegingssensorcassette (goed Scrabble woord) die in de GBA dient te worden geplaatst. Via een snoertje koppel je vervolgens de GBA aan de GameCube, waarna je Kirby kunt besturen door de GBA in verschillende richtingen te kantelen. Waarschijnlijk worden GameCube-disc, de cassette voor de GBA en het link-snoer als bundel verkocht. Over een prijs is nog niets bekend.

■SNK is dood maar de games van deze eigenzinnige producent van hardware (o.a. NeoGeo Pocket) en software (o.a. Samurai Shodown en Metal Slug) leven voort. Een van hun paradepaardjes, The King of Fighters EX: Neoblood, zal door het Japanse Marvelous Entertainment worden ontwikkeld voor de Game Boy Advance.

■Het gaat nog steeds niet best bij EA.com. De afgelopen weken zijn een flinke zooi games gecancelled.
We noemen hier Battletech 3025 (Mechwarriors online), Air Warrior, Tiger Woods PGA Tour Web Golf, Triple Play Web Basketball and Silent Death Online. Ook Motor City online (Need for Speed) zit in de hoek waar de klappen vallen.

■Nét te laat om nog mee te nemen in onze special over RPG's op de GBA maar er is alweer zo'n juweeltje aangekondigd waar GBA-bezitters zich op kunnen verheugen. Het betreft Lunar Legends, een nieuwe versie van Lunar: The Silver Star. Deze game verscheen oorspronkelijk voor de Mega CD en werd later ook uitgebracht voor de Saturn en PSX. De game is vooral geliefd vanwege de prachtige verhaallijn en goed uitgewerkte karakters.

■Aangekondigd: Mat Hoffman 2 op de GBA, NGC en Xbox en Kelly Slater's Pro Surfer op dezelfde platformen.

■Shenmue 3 is in de maak. Zal wel niet meer voor de DC zijn.

HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

WAT IS ER GEBEURD MET F1 2001? / PC

We zijn de afgelopen maand werkelijk overspoeld met vragen over de afwezigheid van een PC review van F1 2001 in de PU. Hadden we stront in de ogen? Vonden we de sportreeks van EA zo commercieel geworden dat we hun spellen sinds kort standaard overslaan? Had J.J. zo veel spelfouten in zijn verhaal gemaakt dat zelfs Ed er geen soep meer van kon maken?
Nee, niets van dat al. De waarheid is vele malen triester. Het spel is gewoon te laat naar ons opgestuurd. Een fout die EA zelden maakt. En op het moment dat we het spel alsnog met een spoedkoerier kregen, liepen we al hopeloos achter.
We willen een spel niet meer reviewen als het al twee maanden in de winkels ligt. Dat is echt veel te laat. Waarom dan toch nog al deze aandacht?
Ten eerste omdat we behoorlijk balen dat dit spel zo laat binnenkwam. J.J. is er inmiddels helemaal aan verslaafd en valt bijkans van zijn GP3-geloof af. En iedereen die de PU volgt, weet dat deze racer zo ongeveer heilig voor hem is.
Hadden we dus een review geplaatst dan was het op zeker een heel goed cijfer geweest. Dan hadden we ook kunnen vertellen dat ondanks de paar dikke bugs (wat is er gebeurd met de Force Feedback?), F1 2001 de F1 game is met de beste graphics op de PC, de soepelste besturing en de pittigste aktie.
Maar dan doen we nu dus niet. Bevel van de baas, de almachtige Niels.
Laat het dus een waarschuwing zijn voor al die gamespublishers die het nog niet snappen. Wij willen een review exemplaar voordat de game uitkomt, niet tegelijk, laat staan er na.



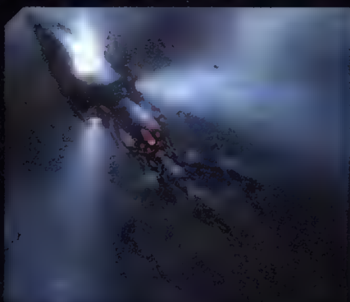






NIEUWE TECHNIEK THIEF 3 & DEUS EX 2 / PC

Ion Storm Austin heeft voor twee van haar aankomende toppers de Havok licentie aangekocht. Havok is een physics systeem dat ervoor zorgt dat het gedrag van alle objekten en spelers zo natuurgetrouw mogelijk is. Denk hierbij aan zwaartekracht, wind, animatie van figuren in samenhang met hun omgeving et cetera.
Voor de nieuwe Deus Ex 2 en Thief 3 wordt Havok gecombineerd met de Unreal Warfare engine om het spel zeer realistisch op het scherm te toveren.
De Havok 1.5, de allernieuwste versie, bevat allerlei state of the art features zoals tweakable car physics en character cloth. Hopelijk betekent een realistisch wapperende cape van Garrett niet dat je meteen een Pentium 1,5 GHz aan moet schaffen.
Naast Ion Storm werd de engine ook gekocht door niet onbekende namen als Valve, Nihilistic, MindsEye, Acclaim, Dark Black, Lost Boys, Microids, Cyan, Headfirst en Team 17.
Overigens releasde Ion Storm onlangs een aantal geheimzinnige artwork plaatjes van Deus Ex 2 waar we eerlijk gezegd geen chocola van kunnen maken. Hebben we nu met een dierentuinspel of een futuristische RPG te maken?
We wachten gespannen af...





GAMECUBE WINT POWER POLL

Een maandje geleden vroegen wij jullie welke next gen console jullie met kerst wilden gaan kopen. Nu, als de uitslag van de poll representatief is voor de uiteindelijke verkoopcijfers, mogen Miyamoto en de zijnen rustig achterover gaan leunen.
De GameCube haalde namelijk de meeste stemmen.
De Xbox deed het beter dan we verwacht hadden. Het massale gedis op het forum deed ons even denken dat Bill hier geen voet aan de grond zou krijgen.
Gelukkig is dat niet zo. Goed trouwens om te zien dat de Atari 2600 zo populair is...
Totaal aantal stemmen: 6338

NGC	33%	2080 stemmen
PS2	28%	1799 stemmen
Xbox	21%	1332 stemmen
GBA	9%	595 stemmen
Atari 2600	5%	325 stemmen

GOEDKOPERE XBOX BIJ BART SMIT?

Wie schetste onze verbazing toen we op de site van Bart Smit kwamen? Geen 479 euro maar 407,95 eurootjes voor Bill's powerdoos. Bekijk het plaatje maar, we hebben het bewijs (pak wel even een vergrootglas). Dat scheelt toch al gauw een dikke 150 pieken!
Navraag bij Microsoft leverde echter de teleurstellende mededeling op dat het een fout is en dat de prijs zo snel mogelijk gecorrigeerd zal worden.
Jammer, we hadden er net tien besteld.



■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMEGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ POWERSPY

■Onze gebeden zijn verhoord. 3DO zit in de problemen. Als ze nu maar niet nog sneller Army Men games gaan maken om toch nog wat geld te verdienen.

■En we hebben het nog niet opgeschreven of we lezen het nieuws dat er mogelijk gewerkt wordt aan een Army Men RTS. Hoe dik moet dat bord wel niet zijn dat baas Trip Hawkins voor zijn kop heeft.

■Erotica Island is op de redactie verschenen. Ed zal de game gaan reviewen omdat hij als enige het bewijs heeft dat ie echt sex heeft gehad met een vrouw van vlees en bloed.

■Ed heeft er een week over gedaan om Skate te overtuigen van het feit dat het ontbreken van NAC in FIFA 2002 geen reden mocht zijn om het spel meteen een 2,7 te geven.

■J.J. vond overigens dat EA Sports met PSV alleen ook wel had kunnen volstaan.

■Kan iemand ons vertellen waarom het F1 2001 en FIFA 2002 is? Nou zitten we volgend jaar nóg te kutten met die slomobak van Verstappen.

■Waarom zou je de Nederlandse eredivisie missen in FIFA 2002 als je de Duitse Bundesliga hebt. Heerlijk VFL Wolfsburg spelen.

■J.J. maakt volgens Ed op het forum helemaal niet zo veel schrijffouten, hij heeft gewoon een geheel eigen stijl.

■We zijn natuurlijk heel blij dat de Nederlandse developer Two Tribes een internationale hit heeft gemaakt met Toki Tori. Dat houdt echter wel in dat de enige twee Nederlandse games die echt wereldwijd doorbraken een paar kuikens en een maf konijn (Jazz Jack Rabbit) en elfjes en vage eenhoorns (Age of Wonders) in de hoofdrol hadden. Lijkt wel of bloody Martin Gaus de gamescene hier leidt.

■Hoe diep kun je vallen: PU-redacteuren die door de mods van het chatkanaal worden gekickt. Nog even en ze nemen het blad over.

■Geruchtje uit het roddelcircuit. Davilex scoort de laatste tijd niet goed. Goh, hoe zou dat nou komen?

■Het is goed dat we het weten. De baas van de Xbox in Europa maakte het de pers op het Xbox event in Cannes duidelijk: "Het is onze ambitie om marktleider te worden. Microsoft houdt er namelijk niet van om op de tweede plek te staan." Ha! Ze moesten eens weten hoeveel geld we er hier op de redactie voor over hebben om Oranje alsnog op de tweede plek in de WK kwalificatie poule te laten eindigen.

■Als Soldiers of Fortune 2 nu extreem gewelddadig is, gaat de landmacht dan aan de rechter vragen of het spel in ons land verboden mag worden?

■ PERHAPS, MISSCHIEN, MAYBE / XBOX

We hebben er weer een paar voor je; van die fijne games waarvan gezegd wordt dat ze misschien, maybe, perhaps, mogelijk, als alles meezit op de Xbox uitkomen. Nu, als de helft wel uitkomt, zijn wij al blij.

AquaNox -- Massive Development
Brute Force -- Digital Anvil
Crazy Taxi 3 -- Hitmaker Studios
Duke Nukem Forever -- 3D Realms
Final Fantasy X -- Square
Galleon -- Confounding Factor
Genetic Mutants -- Warthog
Kessen III -- Koei
Need for Speed 6 -- Electronic Arts
Pack Rat -- Screamin' Monkey
The Bouncer -- Square
Unreal 2 -- Epic Games/ Legend Entertainment


Brute Force.

■ OORLOG OP GBA UITGESTELD / GBA

Een van de beste games die we dit jaar speelden is Advance Wars voor de GBA. Jurjen beoordeelde dit strategische spelletje met 90 punten in de PU van september en ook Jeroen heeft zich vol enthousiasme in de militaire strijd geworpen.
Nu de echte, originele GBA-toppers de winkels nog niet echt overspoelen, is dit een game die we iedere GBA-bezitter zouden willen aanraden.
Alleen… de game is nergens te koop! Nintendo of Europe heeft namelijk besloten de release van deze game uit te stellen, in verband met de tragische gebeurtenissen op en na 11 september. Tenminste, zo luidt de officiële reden.
We vermoeden dat het uitstel ook best eens te maken zou kunnen hebben met het onverwachte succes van de titel in de VS, waardoor veel winkels niet aan de vraag kunnen voldoen.
Wie zegt ons dat Nintendo de Europese release niet heeft uitgesteld om meer exemplaren aan de Amerikaanse winkeliers te kunnen leveren?
Het zal niet de eerste keer zijn dat wij Europese gamers als sluitstuk van de wereldwijde videogame-bizz worden gezien.





■ WAAR BLIJFT DIE CUBE?

Op het moment van schrijven doen de wildste geruchten de ronde over de Europese releasedatum van de Cube. Een Engelse uitgave voor winkeliers berichtte zelfs dat de Cube pas in september in Europa wordt uitgebracht.
Dit zorgwekkende nieuws is volgens Nintendo echter volkomen uit de lucht gegrepen. De Cube staat nog steeds gepland voor een release in het voorjaar van 2002. Nintendo zegt de verkopen in de VS te willen afwachten voordat een exacte datum in Europa wordt geprikt.
Als de Cubes in de VS niet zijn aan te slepen, zal het moeilijker zijn om voldoende voorraad voor een Europese release te produceren, waardoor de Cube later in Europa wordt uitgebracht.
Eigenlijk moeten we dus hopen op een flop in de VS. Lekker dan.

■ MINI-CONSOLE VAN NINTENDO

Het is toch wat; de GameCube ligt vers in de Amerikaanse winkels en Nintendo komt alweer met een nieuwe console. En zoals het er nu uitziet, ligt deze min of meer rond dezelfde tijd in de Nederlandse winkels als de Cube!
We hebben het over de Pokémon mini: een klein spelcomputertje voor kleine gamertjes. De mobiele mini zal gebruik maken van uitwisselbare cassettes, met ieder een ander Pokémon spel. In de spellen wordt gebruik gemaakt van twee speciale features van de Pokémon mini: een bewegingssensor en een trilfunktie. In Pokémon Party mini kun je met Hitmonchan bijvoorbeeld stoten uitdelen door met de console te schudden, terwijl je moet dekken als het dingetje begint te trillen.
Meer van dergelijk, kindvriendelijk, vermaak vind je in de drie andere games die samen met de Pokémon mini worden gelanceerd: Pokémon Pinball mini, Pokémon Zany Cards en Pokémon Puzzle Collection.
Een release in Nederland wordt zo rond februari/maart 2002 verwacht.



■ 'PLATINUM' GAMES / PS2

Sony Japan heeft onlangs bekend gemaakt dat er net als op de PSX een soort van Platinum range voor de PS2 wordt uitgegeven.
Het gaat om games die de magische grens van 500.000 verkochte exemplaren zijn gepasseerd.
Onder de games vallen in ieder geval: Gran Turismo 3, Tekken Tag Tournament en Onimusha.
Dat er ook een platina selektie in Nederland verschijnt, zal een kwestie van tijd zijn.
Mogelijke titels voor de Nederlandse reeks zijn volgens ons: DOA 2, Moto GP en Fantavision.
De prijs van zo'n bestseller game zal naar alle waarschijnlijkheid liggen tussen de 75 en 95 piek.

EERSTE SCREENS NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2 / PS2

EA brengt dan eindelijk weer eens een nieuw deel uit in de legendarisch Need for Speed serie.
De titel is Need for Speed: Hot Pursuit 2 (ja, namen verzinnen kun je wel aan EA overlaten) en de game komt in ieder geval uit op de PS2.
Hot Pursuit 2 biedt in ieder geval twaalf tracks, twintig van de mooiste wagens op deze aardbol, een paar vette soundtracks en veranderende weersomstandigheden.
De meeste aandacht zal, zoals we gewend zijn van de NfS-serie, gaan naar de graphics.
De makers willen op dat gebied GT3 voorbij streven.
Wij wensen ze daarbij veel succes want als er iemand is die dat kan (behalve natuurlijk race-koning Davilex) is het wel EA Sports.
De releasedatum is voorlopig gezet op lente 2002 .





GBA ZIET HET LICHT

De redenen zijn bekend: korter batterijleven, hogere kostprijs, enzovoort. Maar toch hadden we graag een lichtje op of achter het beeldscherm van de Game Boy Advance gezien, al was het maar optioneel. Een studentje uit Iowa was het klaarblijkelijk met ons eens en in plaats van te zeiken besloot hij het heft in eigen hand te nemen: hij bouwde zijn eigen back light GBA!
Check www.portablemonopoly.com voor meer plaatjes en info.



NEWSFLASH

- De echte diehards kennen het spel nog wel: Zork. Deze klassieke text based adventure hield in zijn gloriedagen honderdduizenden gamers in z'n greep. De nieuwe Windows besturingsprogramma's zorgden er echter voor dat Zork lastig te spelen werd. http://phpzork.com maakt hier gelukkig een einde aan. PHPZork is een strakke internet versie van de oude game, die je zonder problemen op de nieuwste besturingsprogramma's kunt spelen.
- Sega wil Crazy Taxi en Virtua Tennis op de PC uitbrengen.
- Nog zo'n kraker die op de PC uitkomt: Tony Hawk Pro Skater 3. Of de hardcore PC fanaten zo blij zullen zijn met al die gepoorte arcade-achtige console games, vragen we ons wel een beetje af.
- Voor al diegenen die met Vitesse, NEC of voor ons part FC Den Bosch willen spelen, is er een onofficiële FIFA-patch uit. http://www.playzone.nl/view.php?id=6282
- Metal Gear Solid 2 komt in de Benelux op 22 februari uit. Boris doet er alles aan om de review voor die tijd in de PU te hebben staan. Overigens is de game in de voorverkoop al 2 miljoen keer verkocht. Bijna net zoveel als de PU elke maand wegzet, ongeveer...
- The Sims komt uit op de PS2.
- Bungie blijft volhouden dat Halo naar de PC en de Mac komt. Maar ja, John Romero bleef tot het einde ook roepen dat Daikatana goed was.
- Ook deel 2 van Serious Sam wordt lekker geprijsd. Naar verwachting ƒ 69,95.
- Ubi Soft zal Batman: Vengeance en Rayman M. ook naar de Xbox poorten. Dat hadden we bij Rayman M. trouwens wel verwacht, die game wordt zelfs naar de wasmachine van onze moeders gepoort.
- Genma Onimusha komt officieel uit op de Xbox.
- De sci-fi RTS Imperium Galacticum III zal in maart het levenslicht zien op de PC.
- De wedstrijd 'wat zou jij doen voor een gratis NGC?' zette een Amerikaan er toe aan zich te veranderen in een Pikmin. Hij scheerde zijn hoofd kaal, verfde zich blauw en at een bord met wormen en krekels op. En wij maar denken dat Jurjen volkomen geschift was met zijn N-tatoo.
- Publisher EON (Morrowwind, Worms op de GBA) bevindt zich in zeer zwaar weer... met een lekke boot.
- De heli-sim Comanche 4 zal ook op de Xbox uitkomen.
- Ook op de doos van Bill komt uit... de SWAT-serie van Sierra.
- Wil je het verhaal achter Renegade alvast weten. Surf naar http://westwood.ea.com/games/ccuniverse/renegade/english/html/news/currentnews.shtml

FORUMQUOTES

Een kleine verandering ten aanzien van de vorige forumquotes. We halen ze voortaan allemaal uit de tab 'Stellingen van de redactie'. Dit keer zijn het de leukste inzendingen op de vraag: 'welke game of stuk hardware wil je graag helemaal slopen?'
Opmerkelijk genoeg hadden we deze hele pagina met Black & White klachten kunnen vullen. Blijkbaar zijn veel gamers zwaar teleurgesteld over de game. Peter Molyneux heeft dus wat te doen voordat deel 2 uitkomt.
Met dank aan Kiwie.

The Bizkit
Ik had vroeger een onwerkende gamepad met 6 knoppen, alleen alle 6 de knoppen waren hetzelfde en instellen kon je niet! Het liefste gooi ik die gamepad naar Jan zijn bolle kop!

Ngcmasterus
Mario 64. Mijn broertje vond het zo kut dat ie hem maar in de houtkachel dumpte. Gelukkig stonk het niet zo erg... Waren wel 130 verspilde pieken.

No_Pain_No_Gain
Fighting Force. Wat een gaar spel. Geen vechtspel maar een rol of glij over de grond spel.
Door de hele tijd dezelfde sliding te maken, heb ik het spel in één dag uitgespeeld, omdat ze daar niks tegen konden doen. En ik was dus het bonnetje kwijt...

Ilyc
Aardig dramatisch was Trespasser van LucasArts. Dinosaurussen die zo dramatisch bewogen, dat je je steeds minder begon af te vragen waarom ze uitgestorven waren.

Mad_Jack
M'n F*ck*ng PC die zo traag is als een scheet op sloffen.

Door Rool
F/A 18 Korea (een vliegspel volgens mij) ligt ontzettend weg te rotten in mijn kast. Het duurde een paar dagen voordat ik dat shitspel eindelijk half draaiende kreeg en toen zag 't er niet uit.
Ik hield het vliegtuig ongeveer 12,4 seconden in de lucht en toen stortte ik neer, bleef ie hangen of was er een of andere error.

Mika
Formule 1 '98 voor de PSX, zo, dat spel zoog echt, kl*te besturing en de graphics zijn om van te janken.
M'n Ferrari racestuur. Ik vond dat Ferrari logo al irritant, maar iedereen zei dat dit het beste stuurwieltje voor de PSX was, maar... echt ALLE spellen zijn onspeelbaar met dat klotestuur. Ik heb het na een week ook nooit meer gebruikt.

Xcubestation
FF8. Dat spel is dus echt absoluut totale gore vieze schijtbagger. Wat viel die tegen. Kwam gewoon omdat FF7 veeeeel beter is en ik verwachtte iets van vergelijkbare kwaliteit. Wat zat ik ernaast.
Ik weet nu waarom Nintendo geen Square spellen voor de Cube wil. Het is toch allemaal totale verspilling van geld en moeite.

Insaneyz
Mijn Logitech Extreme Digital 3D voor 100 piek. Na 2 keer gebruiken begon ie te piepen (ja, piepen!). En na 2 dagen lag de knuppel eraf!!! Damn you, Logitech.

Patrick_Payne
Team Fortress 2 komt misschien niet meer uit dus zou ik die lui van Valve willen slopen, maar ja dan komt Half-Life 2 ook nie. Sjit

Mortalmichael
Gran Turismo 2. Dom rot spel. Is in de prullenbak beland, piece of junk... ik zweer het, Boris vond het een perfekt spel en gaf het een 10. Ik vind dat het 10 punten minder moesten worden.

EEN GEWAARSCHUWD MAN...





Je gaat de meest meedogenloze schurken te lijf met een ongezien arsenaal wapens van het zwaarste kaliber. Je achtervolgt hen tot het einde van de wereld. En terug. Door 19 scary levels. Eén fractie concentratieverlies is dodelijk. Zelfs op verkend terrein duiken vijanden op. Pas op, achter je! Sneller denken dan een kogel én sneller schieten dan je schaduw. Tegelijkertijd. Vandaar dat deze extra uitrusting zeker geen overbodige luxe is... Syphon Filter 3. Geen paniek. Het is maar een spel.

Syphon Filter 3

PS one



nl.playstation.com

ZON, ZEE, ZUIPEN EN SEX / PC

Nee, dit is geen nieuwsitem over Erotica Island, noch een verslag van Boris & Dre's vakantie in Mexico maar de inhoud van de nieuwe strandsim van Eidos. Beach Life zet jou aan het roer van een zonovergoten eiland. De bedoeling is, je raadt het al, dat je massa's toeristen naar je eiland trekt. En dus moet je voor strand, disco's en veel zuipen zorgen. Gevaren bestaan uit muggeninvasies, toeristen met een alcoholvergiftiging, dronken vechtersbazen en natuurlijk slecht weer. De sim moet in de zomer van 2002 klaar zijn.





DELTA FORCE NAAR DE PSX

Ja, je leest het goed. Novalogic gaat een nieuwe aflevering van de Delta Force serie laten maken voor de ... PSX! What a pleasant suprise.
Overigens zal het spel niet door Novalogic zelf gemaakt worden. De boel is uitbesteed aan Rebellion, de mannen achter Aliens vs Predator en Gunlok.
Waarom Novalogic voor de PSX kiest is niet door hen bekend gemaakt. Wij denken dat ze gewoon gokken op de immense installed base van de PlayStation in combinatie met een schrijnend gebrek aan goede nieuwe games.
De game zal Delta Force: Urban Warfare gaan heten en staat op de lijst voor mei 2002. Over de gameplay is nog weinig bekend. Wel hebben we de eerste screenshots voor je.





TWEE NEDERLANDSE TITELS VINDEN UITGEVER / GBA

Lost Boys is Nederlands grootste spelontwikkelaar, met prestigieuze projekten voor alle next gen consoles in ontwikkeling. In Xicat vond Lost Boys een uitgever voor twee games van hun GBA-divisie.
Het betreft de titels Invader (voorheen Kaisertal) en Black Belt Challenge (voorheen Fire Eaters).
Invader is een verticaal scrollende shoot'em up in de stijl van Xevious. Black Belt Challenge is een beat'em up met koddige anime-kereltjes, waardoor het spel ons wat doet denken aan Capcom's Pocket Fighter en SNK's Match of the Millenium.
Invader en Black Belt Challenge zullen in 2002 worden uitgebracht. Het begint er op te lijken dat we als Nederlanders eindelijk een woordje mee gaan spreken in de videogame-industrie, zie ook het nieuws over Toki Tori. Overigens verwachten we binnenkort meer deals voor Lost Boys.





BEL & WIN

POWER UNLIMITED GEEFT DEZE MAAND EEN PRACHTIGE HERCULES TFT-MONITOR WEG TER WAARDE VAN FL 1320,-



Nieuwste generatie 15" TFT LCD monitor
Aanbevolen resolutie 1024 x 768
16 Miljoen kleuren
Brede kijkhoek
Snelle beeldverversing: <30ms

Hercules

BEL SNEL: 0909-5050535
(FL. 1,50/MIN)

Voor België bel 0900-10535 (18 Bfr/min). Bel voor 25 januari 2002 en toets je telefoonnummer in.
Je ontvangt dan van de computer een gelukscode. Als je een winnend nummer hebt dan krijg je dat meteen te horen.
Je kunt zo vaak meedoen als je wilt, want elke keer als je belt ontvang je van de computer een nieuw geluksnummer.
Het gesprek duurt ca. 2 minuten en de winnaar krijgt in februari de prijs automatisch thuisgestuurd.

HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

De console-war nadert momenteel zijn hoogtepunt en vooral Sony en Microsoft nemen elkaar flink op de korrel. Microsoft stal de show op de Tokyo Game Show, normaal toch de thuiswedstrijd van Sony en Sony plaatste op haar beurt reklameborden rond de Xbox meeting in Cannes. En wat dacht je van die heerlijke prijsverlaging van de PS2 zo vlak voor de launch van de Xbox in de VS...

Het is niet helemaal vreemd dat juist Microsoft en Sony elkaar zo op lopen te jagen. Ze mikken immers op dezelfde doelgroep: gamers tussen de 12 en 24 die van flitsende aktie houden.

Ons wordt dan ook vaak gevraagd welke van deze twee next gen consoles het beste is. Daar geven we echter (nog) geen antwoord op. Niet omdat wij watjes zijn want we hebben wel degelijk allemaal een persoonlijke voorkeur maar die is puur gebaseerd op smaak en niet op superioriteit. We hebben namelijk genoeg met de PS2 en Xbox (en de NGC) gespeeld om te durven stellen dat ze allemaal in orde zijn. Jouw keuze moet daarom niet afhangen van onze voorkeuren maar van het soort games dat je leuk vindt en van de hoeveelheid geld die je te besteden hebt. Om je een beetje op weg te helpen, hebben we de harde feiten over de twee consoles op een rijtje gezet. Verder tonen we je hieronder en op de volgende pagina enkele screenshots van games die gepoort zijn of exact dezelfde gameplay hebben. Waarom? Omdat dergelijke spellen zich voornamelijk onderscheiden door het visuele snoepgoed.

PLAYSTATION 2 EN XBOX VERGELEKEN

PLAYSTATION 2

Prijs console: ƒ699,00 (317 euro)
Prijs games: variëren van ƒ129,95 tot ƒ149,95
Verkrijgbaarheid: Er waren wat problemen na de prijsverlaging met de voorraad maar die schijnen voorbij.
Accessoires: Volop verkrijgbaar, van joysticks tot stuurwielen.
De prijzen variëren van lekker goedkoop, zo rond de 40 piek tot extreem duur, rond de 300 pietermannen.
Aantal games: Na een intensieve speurtocht kwamen we op 491 PS2 games die uit zijn, binnenkort uitkomen of bevestigd zijn.
Percentage per genre: Adventure: 11%, Action Adventure: 25 %, Beat'em up: 5%, Flightsim: 1%, Platform: 2%, Puzzle: 3%, Racing: 17%, RPG: 8 %, RTS: 8%, Shooter: 2%, Sport: 8%, Wrestling: 1%, Xtreme Sport: 4%, Restant (muziekgames etc): 5%
Exclusieve games: Minder als bij de Xbox maar bij de games die exclusief zijn, gaat het wel meteen om knallers: bijvoorbeeld Metal Gear Solid 2, Gran Turismo 3 en Final Fantasy X.
Bekende games: Plenty. De herkenbaarheid is de grote kracht van Sony.
Replay: De PS2 overtuigt nog niet echt door de replay-waarde van de games. Veel spellen (The Bouncer, ZOE, Onimusha en ICO), hadden we binnen no-time uitgespeeld. Met games als Quake 3:Arena, Half-Life of natuurlijk GT3 kun je lang zoet zijn maar het moet echter beter.
Release tempo: Naar verwachting iets minder hoog als bij de Xbox, vooral dankzij pittige techniek en zwaardere licenties.
Budget games: De eerste games tegen lage prijzen komen er aan. Homesoft zet PS2 games weg voor zes tientjes.
Online mogelijkheden: Ja, wanneer weten we niet. Het feit dat de VS binnenkort online gaat, geeft aan dat Sony wel een kleine voorsprong heeft.
Harde schijf: Nope, die moet je gaan kopen en dat kost vast meer dan een paar tientjes.
DVD filmpje kijken: Ga je gang. De aanschaf van een afstandsbediening valt aan te raden. En dat zijn extra kosten.

XBOX

Prijs console: 479,00 euro (ƒ1055,00)
Prijs games: 69 euro (ƒ149,95)
Verkrijgbaarheid: Microsoft zegt 1,5 miljoen Xboxen klaar te hebben voor de Europese launch. Wij rekenen er op dat daarvan minimaal 100.000 naar de Benelux toe gaan.
Accessoires: Yep, maar (nog) niet zoveel als bij de PS2.
Aantal games: We konden in totaal 145 aangekondigde games traceren. Die zijn natuurlijk niet allemaal verkrijgbaar op 14 maart.
Percentage per genre: Adventures: 6%, Action Adventure: 49%, Beat 'em up: 5%, Flightsim: 0%, Platform/Puzzle: 2%, Racing: 15%, RPG: 4 %, RTS: 3%, Shooter: 3%, Sport: 6%, Wrestling: 1%, Xtreme Sport: 6%.
Replay: Is nog moeilijk te zeggen maar launch-games zoals bijvoorbeeld Halo, DOA 3 en Tony Hawk Pro Skater 2X lijken lang houdbaar.
Release tempo: Hoog, dankzij eenvoudige techniek, prima licenties en veel goodwill onder developers.
Budget games: Nee, dat zou wel erg snel zijn.
Online: Ja, maar wanneer? Sony lijkt iets verder.
Exclusieve games: Veel. Maar dat is ook niet onlogisch aangezien Microsoft vanuit het niets moet beginnen en dus baat heeft bij sterke eigen series. Wel veel onbekende namen. Wel eens gehoord van Azurik, Amped, Arctic Thunder en Blood Wake?
Bekende games: Weinig. Microsoft moet zelf ikonen gaan produceren. Halo en Project Gotham mogen dan goed zijn, het zegt de gamer wel minder dan Silent Hill en GT3. En als Microsoft bekende games aan zijn line-up toevoegt, zoals MGS X, Silent Hill X en Tony Hawk Pro Skater 2X, dan lopen ze er vaak mee achter op de PS2. Eerlijk is eerlijk.
Harde schijf: En niet zo'n kleintje ook. De schijf maakt het mogelijk om grafische en gameplay extraatjes in een spel te stoppen. Hoe dat gaat uitwerken en of het überhaupt al gebruikt wordt, hebben we nog niet kunnen testen.
DVD filmpje kijken: Ja, als je er een extra afstandbediening bij koopt. Extra kosten dus.


GT3 / PS2


Project Gotham / Xbox


SSX Tricky / PS2


SSX Tricky / Xbox



Simpsons: Road Rage / PS2



Simpsons: Road Rage / Xbox


WWF Smackdown 3: Just Bring It / PS2



Raw is War / Xbox


Splashdown / PS2



Dave Mirra Freestyle BMX 2 / PS2


Dave Mirra Freestyle BMX 2 / Xbox



Transworld Surfing / Xbox

COMMENTAAR: ZIJN VERBETERDE GRAPHICS EEN PLUSPUNT?

Ik zal de laatste zijn die ontkent dat games als Max Payne, Onimusha en Luigi's Mansion geen genot zijn om naar te kijken. Maar negeer je die prachtige beelden, dan komt een minder fraaie werkelijkheid tevoorschijn. Het blijkbaar zakelijke streven van developers naar realistischer graphics leidt steeds meer tot verschraling van speelduur en fun. Waar je een paar jaar terug nog 20 uur bezig was met een fraai spel (Half-Life, Unreal, GoldenEye, Silent Hill), daar ben je nu binnen 10 uur klaar. En nieuwe soorten gameplay zie ik in 99% van de gevallen niet.
De oorzaak is simpel. Hoe realistischer een developer de omgeving, bewegingen en karakters vormgeeft, des te meer werk ze er aan hebben. En tijd kost geld. Zoals iedereen weet gaat het financieel niet super met de gamesbizz (kopieer rustig door jongens!) en dus staan produktietijd en budget zwaar onder druk. Dat betekent dat de developer keuzes moet maken. Stoppen we de meeste tijd (dus geld) in betere graphics, een betere AI of extra levels? Wat het antwoord op de vraag is, kan je prima zelf uitvinden. Check de games van de afgelopen maanden en je weet waar het budget naar toe gaat.
Heb ik ook bewijzen voor mijn stelling? Ja; Max Payne is een grafisch wonder maar heb je enige vernieuwing in de gameplay gezien? En hoe lang is het spel? De Amerikaanse pers noemt 100 voor de graphics maar vindt de speelduur veel te kort. Hetzelfde geldt voor de visuele krakers Red Faction, Onimusha en The Bouncer. Zelfs gameplay koning Nintendo maakt met Luigi's Mansion en Wave Race grafische beauty's met een te korte speelduur en weinig opzienbarende gameplay.
Maken gamedevelopers wel de juiste keuze met hun fixatie op grafische vooruitgang? Vanuit hun oogpunt begrijp ik het: developers willen altijd het maximale uit een PC of console trekken. En ook de publishers snap ik: een grafisch mooie game valt op een demo, persepresentatie of screenshot eerder op.
Maar zit de gamer er wel op te wachten? Ok, ze vinden het cool om in een foto-realistische stad rond te lopen maar als dit visuele snoepgoed ten koste gaat van de speelfun/duur van het spel, ben ik bang dat het merendeel van de spelers dergelijke games steeds vaker tot een miskoop zal gaan bombarderen.

JJ

NIEUWE GRAN TURISMO IN DE MAAK / PS2

Geef toe, nou ben je weer genept.
Net als een maand geleden toen het bericht op internet verscheen dat er aan een nieuwe Gran Turismo werd gewerkt. Dat bleek waar en niet waar te zijn.
Ja, Yamauchi en zijn mannen zijn bezig met een nieuwe GT en nee, hij is niet voor jullie bedoeld. Althans, niet als je niet naar Tokyo afreist voor de Tokyo Motorshow. En je mag GT3 best het einde vinden van ons maar je bent behoorlijk maf als je voor een mini game met daarin acht van de nieuwste Japanse wagens helemaal naar de bakermat van de sushi afreist. Het spel zal overigens uiteindelijk wel op de markt komen maar is bedoeld voor de beginnende gamer en zal zeker niet als GT3 aanvoelen. Ook zijn er beduidend minder tracks aanwezig. Dat spel zal ongeveer 60 à 70 piek gaan kosten… als ie naar Europa komt want dat is nog maar de vraag.



BILBO IN DE VOETSPOREN VAN HARRY

Enige tijd geleden haalde Electronic Arts de Harry Potter licentie binnen en dat lijkt nu al een hele slimme zet te zijn geweest. Potter wordt gehyped als een gek, de boeken, inclusief het laatste deel, zijn stuk voor stuk bestsellers in vele landen en de film die nu in de bioscopen draait, doet daar nog eens een schepje bovenop.
Wat EA destijds betaald heeft voor die licentie, is ons niet bekend maar het zou ons verbazen als dat geld niet in no-time zal worden terugverdiend.
En nu doet EA het weer; ze halen de Lord of the Rings (In de ban van de ring) licentie binnen. De boeken met de avonturen van Bilbo, Sam, Frodo en Gandalf zijn al een fiks aantal jaartjes oud maar worden nog steeds door velen verslonden. Ook deze boekenreeks wordt verfilmd en ook hiervan gaat EA games maken.
De games zullen deze keer echter niet gelijktijdig met de film verschijnen maar er is al wel begonnen met het produceren van de spellen voor verschillende platformen.









EERSTE DETAILS COLIN MCRAE 3 / PS2

Een van de hotste games van 2002 wordt zonder twijfel Colin McRae Rally 3. Ed is zijn vingers al aan het rekken en strekken voor het moment dat deeltje drie van zijn all-time favorite hier op de redactie binnenkomt.
Het ontwikkelteam legt de lat heel hoog en wil zorgen voor nog nooit eerder in een racespel ervaren visuele details. Gamers moeten gaan ervaren hoe het is om op (en soms naast) de weg te rijden in een volledig authentiek uitziende en funktionerende Ford Focus WRC.
Grafisch gezien zal de Ford Focus RS WRC in het spel ruim zestien keer zo gedetailleerd zijn dan de wagen in Colin McRae Rally 2.0.
Het aantal polygonen voor het Focus-model bedraagt 13.000, een enorme stijging vergeleken met de 800 van z'n voorganger maar ja dat was dan ook een 'ouderwetse' PSX game.
Rick Nath, Associate Producer van Colin McRae Rally 3 meldde: "Het aantal polygonen zorgt er eigenlijk bijna voor dat spelers in een echte Focus rijden en dat maakt de gameplay een stuk intenser. Het inwendige van de wagen is tot in de kleinste details overgenomen, net als de motor en details van het chassis.
We werken ook hard aan het zo realistisch mogelijk maken van de vering en zullen zorgen voor een realistischer schademodel, met opengaande en verwijderbare panelen, deuren, bumpers, uitlaten en ramen."





En daar blijft het niet bij. Ook Colin McRae en bijrijder Nicky Grist zijn volledig geanimeerd en reageren op elke beweging van de auto. In een bocht leunen ze mee, tijdens het remmen bewegen ze naar voren en Nicky zal tijdens een botsing zelfs de kooiconstructie vastgrijpen om steun te zoeken.
Colin McRae Rally 3 wordt in het derde kwartaal van 2002 verwacht op nog nader aan te kondigen platforms.
PS2 weten we al zeker maar ook een Xbox en een PC versie staan volgens onze vermoedens op de agenda.

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.



De opwinding rond de Xbox was lang niet zo groot als bij de launch van de PS2.


"Geef terug jongeman, dat ding kost een godsvermogen!"


'The Rock' demonstreert DOA 3.

■ XBOX LAUNCH IN DE STATES

Helaas sloot de deadline van de PU te snel na 15 november om echt te kunnen bepalen of de Amerikaanse launch van de Xbox wel of niet een succes is geworden. Wel vielen ons al gelijk een paar zaken op.
Zo waren opvallend veel kopers tussen de 18 en de 30 jaar. De meesten kochten de machine vanwege de technische capaciteiten, niet zo zeer vanwege de games.
Bij veel zaken brachten Xbox kopers de nacht door. Soms zelfs bij ettelijke graden onder nul. De rijen waren echter lang niet zo groot als bij de PS2 launch. Ook ging het er stukken rustiger aan toe, er zijn geen matpartijen gemeld. Sommige gasten gaven aan 48 uur later weer in de rij te gaan liggen voor de GameCube launch. That's the spirit.
Over het algemeen waren de voorraden Xboxen, games en accessoires in de VS binnen twaalf uur uitverkocht. De vraag overschreed zelfs het aanbod, echter niet met zo'n grote marge als bij de launch van de PS2.
Populairste games waren Halo en DOA 3.

XBOX MOET GAMERS NOG OVERTUIGEN

Eindelijk kunnen we over de Xbox spreken zonder het woordje 'als', 'binnenkort' of 'preview' te moeten gebruiken. Bill's box is uit in de VS en op 15 maart mochten we in Nederland voor het eerst met de console spelen.


Vreemd, op bijna elke foto staat dat grijnzende mannetje. Een monteur zeker.


"Nou zeg, druk ik op een knop en gaat die Abe een scheet laten. Hahahahahahah!"

■ XBOX PRESENTATIE AMSTERDAM

Met veel bravoure werd Bill´s box in de Amsterdamse Beurs van Berlage gepresenteerd aan de vaderlandse gamesjournalistiek. Het viel ons op hoe mat de stemming was. Kom je bij een Nintendo meeting dan bevlekken sommige journo´s hun broek van puur genot, bij Sony is altijd alles vet en stoer, terwijl bij Microsoft de scepsis steevast overheerste. "Ja, de beelden zijn inderdaad wel heel strak, maar toch..." Alsof ze de boel niet vertrouwen.
De PR-mannen van Microsoft moesten zich dan ook voortdurend verdedigen. Of ze niet bang waren dat hun console te duur was, of ze wel tegen Sony en Nintendo op konden, of ze wel genoeg games in voorraad hadden bij launch, of ze niet bang waren dat de controller te groot was, enzovoort.

KINDERACHTIG

Hoewel wij bij de PU wel degelijk bepaalde vragen hebben bij de werkwijze van Microsoft, vinden we die scepsis en Microsoft disserij toch wel een beetje kinderachtig worden.
Als we niet oppassen schrijven we de Xbox met z'n allen richting eeuwige jachtvelden. Kan ie lekker naast de Dreamcast gaan liggen grotten en dat zou doodzonde zijn. Want face it; net als de Dreamcast een paar jaar geleden, is de Xbox technisch gezien superieur.
Andere overeenkomst met de Dreamcast is dat Microsoft, net als Sega destijds, probeert een wig te drijven tussen Sony en Nintendo. Geen gamesblad geloofde toen dat Sega dat zou lukken en iedereen weet wat de gevolgen waren.
Nu hangt er weer dezelfde sfeer. Her en der lezen we wel wat positiefs over de Xbox maar om nu te zeggen dat men de boel uitbundig aanprijst, nee. Bij de launch van de PS2 en de NGC waren de verwachtingen veel hoger gespannen.

IMAGE

Hoe komt dat dan allemaal? Wij denken dat het de naam Microsoft is. Microsoft staat bij gamers voor saai en c(r)ashen. En we zijn bang dat Bill's PR-brigade dit een beetje onderschat. Men loopt uitbundig te vertellen dat ze technisch gezien de beste machine hebben (klopt), dat ze beste games hebben (klopt in sommige gevallen), dat de console overal verkrijgbaar is (klopt) en dat de machine de meeste mogelijkheden van de drie kent (klopt ook) maar met die feiten alleen win je gunst van de gamers niet.
Een console wordt pas hot als het image rond het apparaat klopt. Nintendo werd groot omdat iedereen weet dat het bij de Japanners puur en alleen om de games draait. Een console door gamers, voor gamers dus.
Sony begreep dat gaming een lifestyle is en verwierf zich via TV en bladen een cool en snel imago. Als je een PSX had, hoorde je erbij en de jeugd pikte dat op.
Nu, aan de produktie van de Xbox werkten veel gamers mee en hun games zijn absoluut net zo cool als die van de PS2 maar wie weet dat nu op dit moment? Als we afgaan op de polls op internet, maar heel weinig mensen.

PROEVEN

Wil Microsoft succes boeken, dan moeten ze snel de gamers gratis aan hun console laten proeven. De console is echt iets te duur om 'm op de gok te kopen. Dus zet die boxen in de winkels neer (er komen in 500 shops inderdaad al demo-sets te staan) en hou een aantal Xbox gamedagen. Op die manier ervaren gamers aan den lijve wat voor waanzinnige dingen het apparaat allemaal op het scherm kan toveren.
Ons hoef je niet meer te overtuigen Bill maar de rest van de Benelux nog wel!

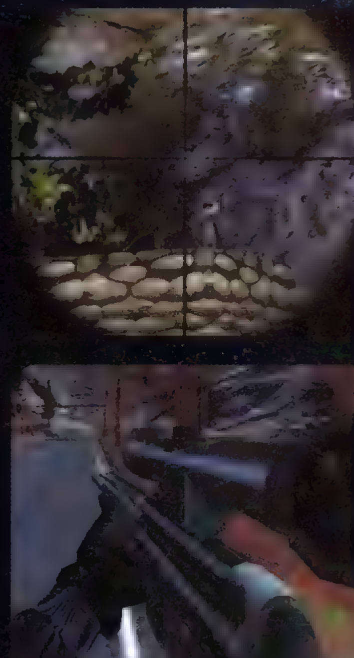


Ons monteurtje heeft 't nog niet door, maar die gast naast hem heeft een joint uit z'n broekzak gejat en tussendoor effe snel een forse haal genomen.

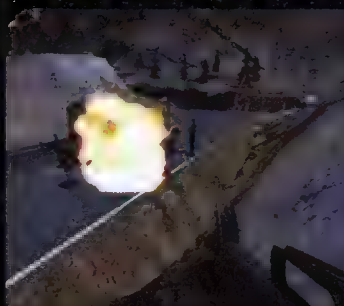


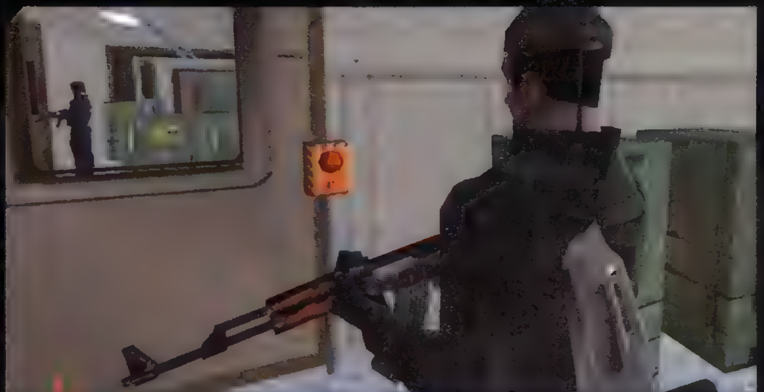
"Ja, dames en heren applaus graag; deze monteur wist binnen vijf minuten twee, jawel twee, Xboxen van een geldgleuf te voorzien."

PROJECT IGI 2 / PC



Project IGI, ook wel bekend als I'm Going In, deed het in de marge zeer aardig, toch zag Eidos er geen brood in een tweede deel uit te geven.
Codemasters zag vervolgens zijn kans schoon en haalde Innerloops binnen. Het in Oslo gevestigde Innerloop Studios AS is druk bezig met een tweede deel dat deze keer ook teamplay multiplayer modes zal bevatten. IGI 2 vindt plaats vlak na de gebeurtenissen van het eerste deel, en plaatst je wederom in de rol van Jones die afreist naar Rusland, Libië en China. Daar mag je weer naar hartelust zien te infiltreren in een groot aantal lokaties, waaronder militaire luchtmachtbases, havens en geheime overheidsinstallaties. Een stealthy shooter als IGI 2 bevat natuurlijk weer de nodige computergadgets, alsmede nieuwe sniperrifles en andere wapens.
De AI en de grafische enige is verbeterd waardoor de vervelende respawn van vijanden uit het eerste deel hopelijk tot het verleden behoort.
Ook een savegame systeem is deze keer van de partij.
IGI 2 komt uit in het tweede kwartaal van 2002 en wordt door Codemasters als triple A-titel beschouwd. Dat betekent toch minstens een à twee persreisjes, nietwaar (hint, hint)?





SERIOUS SAM 2

Jan en J.J. vermaakten zich een paar maanden geleden meer dan uitstekend met Serious Sam, een Kroatische shooter zonder enige verhaallijn en des te meer knalvoer. Terug naar de tijden van Doom zeg maar.
Het vervolg is inmiddels al weer geruime tijd in de maak en gaat Serious Sam: Second Encounter heten.
En o wat zijn we blij te mogen aankondigen dat de verhaallijn dit keer wederom van zip waarde is. Niet meer dan niveau vingerhoedje. Gewoon drie nieuwe werelden (Zuid Amerika, Babylon en de Middeleeuwen) waar je weer helemaal los kan gaan.
In totaal zullen er in de singleplayer twaalf fikse levels en twintig multiplayer maps leeggeveegd dienen te worden.
We hebben een tweetal nieuwe screens kunnen bemachtigen. Helaas staat er wel wat weinig gore op. Beetje steriele zooi allemaal. Hopelijk verandert dat snel.





PC

VERWACHT: Q1 2002


Tja, dat krijg je als je een fles bedorven ketchup opentrekt.


Dom, staat ie precies onder het gat in de ozonlaag.


Dit vrij achterlijke ras stond bekend om het aanbidden van de Meyroos.

WARCRAFT III
REIGN OF CHAOS

Zo aan het eind van het jaar kijk ik weemoedig terug en tegelijkertijd hoopvol vooruit. Terug naar een hoop valse beloftes en vooruit naar wat ondanks alles misschien wel het belangrijkste spel van 2002 wordt. Warcraft III: Reign Of Chaos.

Half september 1999: ik schrijf mijn eerste stukje voor PU over Warcraft III. Ik ben net terug van de ECTS en heb de allereerste vroege beelden gezien. Extase en blijdschap overmannen mij. Blizzard kondigt vol trots haar RPS aan: een role-playing-strategygame, een heel nieuw genre in de wereld van Warcraft... en dan ook nog eens compleet in 3D! Het klinkt hemels. Blizzard is voorzichtig en schetst een release rond zomer/najaar 2000.

WARCRAFT IN 2000

Het wordt zomer 2000, het wordt herfst en het wordt winter. Op zowel de E3 als op de ECST dat jaar zie ik Warcraft evolueren. Het spel oogt steeds beter maar veel van de eerdere beloftes worden teruggenomen. Het heldenconcept blijft bestaan maar de RPG elementen dreigen op de achtergrond te raken. De filmische camera wordt aangepast en ingeruild voor een schuiner, meer strategische cameraview.
Op de ECTS geeft Blizzard schoorvoetend toe dat Kerst dat jaar "lastig wordt" maar dat ze er "alles aan doen". Het spel wordt uitgesteld.

WARCRAFT IN 2001

Het wordt 2001 en nog steeds geen Warcraft III. "Deze zomer", wordt er geroepen. Zou het dan toch? Op de E3 trekt de stand van Blizzard duizenden bezoekers. Iedereen wil Warcraft III spelen.
Kwa uiterlijk krijgt de wereld steeds meer vorm. Inmiddels zijn de zes speelbare rassen teruggebracht tot vier. De Orcs en de Humans worden vol in beeld gebracht, de Night Elves en de Undead blijven nog op de achtergrond.
De boodschap die we van Blizzard meekrijgen is Kerst 2001. "Dan ligt hij echt in de winkels".

WARCRAFT IN 2002

De ECTS een paar maanden geleden. Ik heb een 'behind closed doors' meeting met Blizzard en zie

voor het eerst World Of Warcraft. Een MMORPG in de wereld van Warcraft. Ik ben zeer enthousiast maar-reuh... hoe staat het met Warcraft III zelf?
"Dit jaar redden we niet meer", vertelt een designer, die me de zoveelste laatste vernieuwingen van het spel laat zien. En ja, toegegeven, het spel oogt weer mooier. Maar toch, dit kan niet waar zijn. Opnieuw uitgesteld? Is dit een nachtmerrie? Een duivels spel van Blizzard?
Voorjaar 2002 luidt nu de nieuwe releasedate. "We really, really want this game on the shelves", zegt de dezelfde designer van Blizzard. Ja, ik ken nog wel iemand.

UITZONDERLIJK

Is dit nu een relaas van een gefrustreerd fan die het niet kan hebben dat het derde deel van zijn favoriete serie maar niet uit wil komen? You bet, it is! Maar tegelijkertijd is dit een illustratie van de uitzonderlijke positie die Blizzard inneemt in de gamesindustrie.
Terwijl Westwood er ieder jaar een strategische titel uitpoept, kan Blizzard het blijkbaar maken een spel aan te kondigen, die datum keer op keer uit te stellen en bij uiteindelijke release er toch nog miljoenen van te verkopen. Het lukte ze met Diablo II, dus waarom zou het ze niet lukken met Warcraft III, een serie die bijkans nog populairder is.
Een ding is wel positief aan dit alles; Blizzard brengt geen afgeraffelde shit uit. Ze releasen geen spellen die je snel hebt uitgespeeld. De gameplay werkt en de unieke Blizzard-magie blijft aanwezig. Iedere keer als ik het spel weer zag (tot aan de ECTS een paar maanden geleden) raakte ik opnieuw enthousiast en kon ik mijn ogen niet van het scherm afhouden. Dat gevoel van 'het hoeft allemaal niet meer' is nog niet één keer bij me opgekomen. Ik wil de game nog steeds heel graag spelen.
Aardig is wel dat wanneer een game zolang in produktie is, je duidelijk het development kan meemaken. En waar Warcraft III er uiterlijk bijvoorbeeld steeds beter uit ging zien, zijn andere games (Daikatana) grafisch blijven steken.
De graphics mogen dan steeds gelikter worden, Warcraft III heeft natuurlijk ook behoorlijk wat ingeleverd. Toch zijn de RPG elementen niet helemaal losgelaten. Magie, experience points, helden en hun unieke vaardigheden spelen een belangrijke rol. Ook het achtergrondverhaal is in tact: de Demonic Horde, die eerst het vijfde speelbare ras zou zijn, vormt nu een geheimzinnige en de belangrijkste vijand. Het is aan de speler hoe je daar tegen vecht én of je (en hoe) allianties aangaat met de vier rivaliserende partijen om de gemeenschappelijke vijand te verslaan.

HELDEN

De helden nemen in Warcraft III een unieke positie in. Ze zijn meer dan zomaar superunits die sterker zijn dan je andere eenheden, ze inspireren ook andere units en kunnen in hun eentje gemakkelijk groepen vijanden verslaan. Hierdoor ga je je ook meer hechten aan een unit en zo wil Blizzard het tankrush element uitbannen.
Het is geen kwestie meer van dertig Orcjes trainen of veertig ridders aan de poorten van de tegenpartij laten rammelen, die taktiek kun je in Warcraft III vergeten. Het zijn de helden met een klein groepje andere eenheden waarmee je in de regel zult vechten.
Wanneer het niveau van je helden stijgt, worden hun algemene vaardigheden (strength, ability en intelligence) beter. Belangrijker is echter het verbeteren van de speciale eigenschappen van je helden.
Iedere ras heeft vier te kiezen helden en die komen allemaal met verschillende skills, waaronder spreuken en aura's die weer invloed hebben op je omringende eenheden. Iedere held heeft één superspreuk, die je pas vergaart als de held in

WORLD OF WARCRAFT

Een onverwacht voordeel van het uitstel van Warcraft III is dat eenheden die voor het eerst hun intrede doen in Warcraft III direkt overgenomen kunnen worden in World Of Warcraft . Het mogen dan twee verschillende teams zijn die aan beide spellen werken, ze werken wel samen. Blizzard zorgt er tevens voor dat de verhaallijnen en achtergronden kloppend blijven.
Het lijkt overigens wel dat Blizzard iets geleerd heeft van Warcraft III want een releasedatum voor WoW willen ze niet geven. Hiervoor beroepen ze zich op het beruchte Max Payne principe van 'When it's done!'.
We vermoeden daarom dat het nog weleens minstens twee jaar kan duren voordat we online als Orc door het leven kunnen gaan.



Maak kennis met Miasmus, niet te verwarren met z'n broer: Kerstmus.


De beloning van $25.000.000 trok de meest weirde gasten aan. Het verrassingselement was dan ook weg en de de heer Laden had snel z'n biezen gepakt.

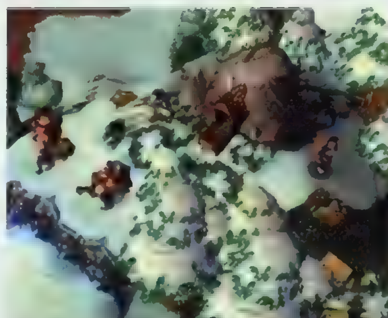


Bij het uitreiken van de Straatprijs waren altijd bodyguards aanwezig. Het gebeurde immers vaak dat mensen met de juiste postcode maar zonder loten, agressief werden.

kwestie een heel hoog experience level heeft bereikt.
De Shadow Hunter, een Orc hero, draagt bijvoorbeeld totempalen op zijn rug waarmee hij extreem krachtige spreuken beheerst. Zo kan hij ondoden voor zich laten vechten of alle magie in de omgeving bevriezen. De Ranger (een Human hero) kan een Black Arrow krijgen, waarmee hij vijanden verdooft en hun hitpoints helemaal tot één terugbrengt. Je helden kunnen doodgaan, maar dat betekent gelukkig niet dat je ze ook voorgoed kwijt bent. Met genoeg goud kun je ze opnieuw tot leven wekken op het resurrect altaar. Een aardige en begrijpelijk geste omdat de helden nu eenmaal zo'n belangrijke rol spelen.

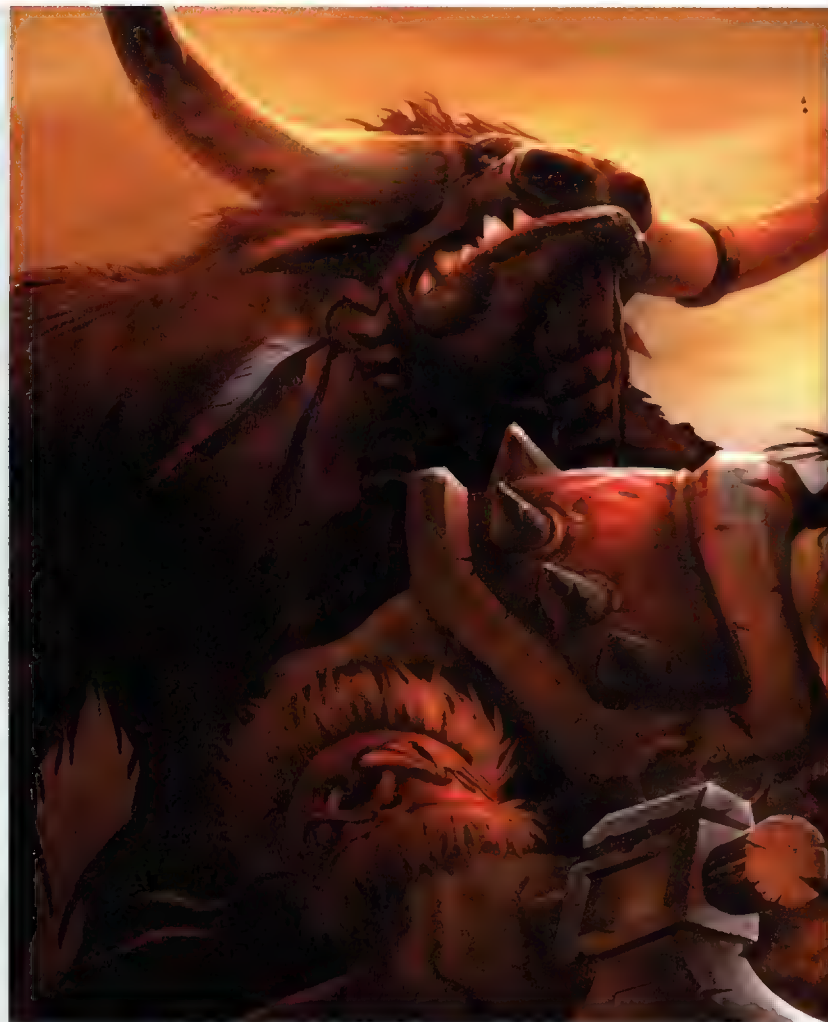
CREEPS & MAGIE

Echter, helden moet je kopen/ huren en dat kost geld, heel veel geld. Gewoon goud volstaat niet, hier komen de mana stones in beeld.
In het begin van het spel, en onafhankelijk van welke kant je kiest, krijg je genoeg van deze mana stones om één held te kopen. Daarnaast heb je mana stones nodig om zeer dure spreuken en uitzonderlijke upgrades door te voeren.
Mana stones vind je niet in mijnen maar in de neutrale marketplace en vaker nog bij zogenaamde Creeps. Creeps zijn baddies die niet direkt bij een ras horen, denk aan Orges en Golems.
Iedere keer als je een Creep heb gekilled, krijg een paar van die flonkerende steentjes erbij. Daarnaast vergaren je helden fijne experience points iedere keer als ze een Creep neerhakken.
Ook andere magische voorwerpen doen hun intrede in Warcraft III. Geheel in stijl met Tolkien's In De Ban Van De Ring (zonder dit briljante boek had Warcraft nooit bestaan) zijn er diverse ringen die speciale vaardigheden met zich mee brengen. Ook zijn er dag- en nachtstenen, waarmee je de tijd kan beïnvloeden en het moge duidelijk zijn dat de Night Elves beter vechten gedurende de nachtelijke uurtjes dan overdag. Als derde zijn er nog magische drankjes waardoor je units kan genezen, versnellen of tijdelijk onzichtbaar kunt maken.


"Ja echt, hier staat het: B. Laden 2x bellen!"

NIGHT ELVES

De Night Elves is het ras dat het langst gehuld werd in een wolk van geheimzinnigheid. Op de ECTS kon ik dit ras voor het eerst goed in aktie zien.
De Night Elves staan dicht bij de natuur en dat merk je in de gameplay. Zo zijn sommige gebouwen van de Night Elves in werkelijkheid boomwezens die zich kunnen verplaatsen en zelfs terugvechten. Als ze zich vestigen om units te rekruteren of vaardigheden te onderzoeken, planten ze hun wortels in de grond en beginnen ze te groeien.
Ook kan de Keeper Of The Grove (een held) dichtbegroeide bomen laten verdwijnen zodat je met een legertje af kan snijden. Daarna laat je met magische zaadjes de bomen weer groeien zodat eventuele belagers je niet kunnen volgen en een heel eind om moeten lopen. Ideaal dus als vluchtmanoeuvre of als verrassingstaktiek.
Echt supercool is dat de Night Elves in het donker kunnen cloacken. Ik hoef je niet uit te leggen wat dit voor voordelen met zich meebrengt.



VOLWASSEN CARTOONY

De look van Warcraft III is echt uniek. De beelden zien er steeds beter uit en de eigen sfeer komt prachtig tot leven. Het is een cartoony look die tegelijkertijd volwassen en grimmig overkomt, dus niet overdreven lollig.
Fraai is dat afhankelijk van welke kant je speelt, je in een heel verschillende setting begint. Zo ver-


"Lekker dan, hebben wij weer; een neusverkouden draak die alleen maar snot spuugt."


"Laat ie fijn zijn, daar hebben we Zweinstijn. Ik heb altijd dat montuurtje van dat eigenwijzePotter- smoeltje af willen branden."

Blizzard / Havas / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.blizzard.com/war3







Ze zien er agressief uit maar die grote gasten zijn Rayonhoofden en die knuppels zijn alleen maar om de dikte van het ijs te testen.

schilt het thuisland van de Orcs natuurlijk dag en nacht met dat van de Night Elves, de Undead of The Humans. Daarnaast zijn er neutrale gebieden en heeft ieder Homeland een herfst, zomer en wintersetting. In de herfst kleurt alles bruin en rood, in de winter ligt er sneeuw en in de zomer ziet alles er groen en fris uit...tenminste bij de Humans, bij de overige drie zijn er weer andere uiterlijke variaties.

Ook de animaties van de eenheden, de fraaie en overzichtelijke interface en de onovertroffen cinematics maken dat de game uiterlijk stevig op de troon zit.

LANGER WACHTEN?

Ondanks het tergend lange wachten ben ik nog steeds zeer enthousiast over Warcraft III. Tegelijkertijd heeft het spel een torenhoog verwachtingspatroon opgebouwd en zal de game daar bij release op worden afgerekend.

Ik heb er geen twijfel over dat deze game goed in elkaar zit maar Blizzard gaat niet voor 'goed'. Alleen voor briljant, uitstekend of uitmuntend. Of Warcraft III die superlatieven ook daadwerkelijk verdient, blijft nog even afwachten.

Hopelijk is er iemand bij Blizzard die vindt dat het kindje oud genoeg is om op eigen benen te staan en de wereld laat kennismaken met het wonder dat met zoveel toewijding in elkaar is gesleuteld. Er staan honderdduizenden nieuwsgierigen te trappelen om het kleinood met liefde te onthalen.

Dus, laat ons niet onnodig langer wachten want op een gegeven moment is het geduld namelijk wél op. Zelfs bij de meest verstokte Warcraft fans. ◄



Dit is een hele wrede boer; het schijnt dat ie varkens pest.

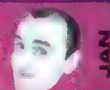


XBOX

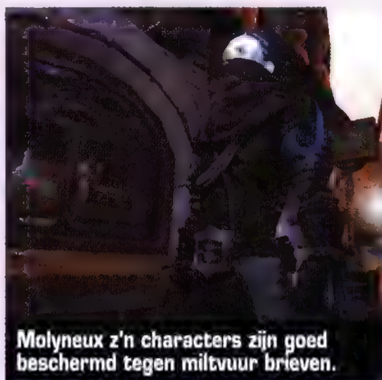
Big Blue Box / Lionhead Studios / Electronic Arts / Tel: 00800-94055555 / www.bigbluebox.com

VERWACHT: N.N.B.

Project Ego illustreert in dit vroege stadium al dat Molyneux met iets heel bijzonders bezig is. We zullen dit ambitieuze spel dan ook op de voet blijven volgen.






Molyneux z'n characters zijn goed beschermd tegen miltvuur brieven.


"Tja, dat gebreide vestje van m'n moeder kriebelde echt te veel."


Pas op joh, borstvliespleuris heb je zo opgelopen.


"Heidiiiiiiiiiiii!"

PROJECT EGO

Op het Xbox event in Cannes steeg topontwikkelaar Peter Molyneux weer boven alles en iedereen uit. Tijdens de presentatie van zijn nieuwe game Project Ego viel iedereen stil. En niet zonder reden...

Als je Molyneux hoort praten, klinkt het allemaal zo logisch, zo simpel. Alles wat hij zegt klopt, snijdt hout en geeft je een gevoel van 'waarom is daar nog nooit eerder iemand op gekomen?'
Dat geldt ook voor Project Ego, een RPG die totaal verschilt van alle RPG's die we kennen.

NIET KIEZEN

Project Ego begint, in tegenstelling tot andere RPG's niet met het kiezen van wie of wat je wilt zijn. Je hoeft niet meteen te beslissen of je een warrior, magiër, thief of wat voor personage dan ook gaat spelen. "Hoe kun je dat nu al meteen weten?", vroeg Molyneux zich af.
Het gevolg is dat je de game als het ware ondergaat en bewust of onbewust verleid wordt tot knokken, sluipen, magie of een combinatie ervan. Naarmate je je meer richt op bijvoorbeeld vechten zal het spel daardoor ook veranderen. Want alles wat je doet heeft z'n uitwerking, zowel op korte als op lange termijn.

BRAAF OF DUIVELS

Je begint als 15 jarige jongen of meisje en eindigt achter in de vijftig. Op een dag tref je bij thuiskomst een ravage aan. Rovers hebben je vader en moeder vermoord en het huis in puin achtergelaten. Het allerergste is echter dat de vuillakken jouw hond hebben vermoord.
Vanaf hier is jouw belangrijkste taak de 'Grootste Held Die Er Ooit Geleefd Heeft' te worden. Met als eerste queeste het straffen van de daders. Dat kan als brave borst of als gemenerik, als held die vecht voor rechtvaardigheid of als een moordlustig, duivels personage.
In dat laatste geval kun je je taak net zo goed volbrengen, alleen ga je dan door het leven als een soort outlaw.

ULTIEME HELD

De ultieme held worden dus, echter, hoe je dat doet is helemaal aan jou. En om de zaken lekker gecompliceerd te maken, zijn er ook andere helden die meedingen naar de titel. "Waarom is er altijd maar één held in een spel?", stelt Molyneux. Vandaar dat deze sprookjesconventie wordt doorbroken met de introduktie van andere helden die eveneens queesten oplossen en dus het gras voor jouw voeten kunnen wegmaaien.
Het fraaie is dat alles wat je doet uitwerking heeft op je uiterlijk, op de karakters om je heen en op de speelwereld als zodanig. Vecht je heel veel dan word je een brede, gespierde bul. Ren je heel veel, dan krijg je gespierde benen. Gebruik je veel magie, dan krijg je een serieuzer gelaat en blijf je slanker. Sta je veel in de zon dan krijg je een bruin gezicht. Ga je alleen maar 's nachts op pad dan ontwikkel je een bleke snoet. En zelfs deze: heb je veel stress dan krijg je eerder rimpels. Je moet er maar opkomen.

VOLGELINGEN

Je kunt ook zelf bepalen hoe je je haar draagt (kaal, lang, kort) en wat voor kleding je aan hebt. Je kunt als man in een vrouwenjurk rondlopen


"Nee hè, loopt die zonnewijzer weer achter."

al zullen mensen in het begin wel vreemd op je reageren.
Jouw stijl en je looks spelen een grote rol want na een tijdje krijg je volgelingen die zich precies zo gaan kleden als jij. Heb je een ronde tatoo op je kop, dan gaan alle kids ook met een tatoeage op hun hoofd rondlopen en als je nog steeds in een roze jurk rondloopt, zullen steeds meer personages in een roze soepjurk rondhuppelen... je kunt het zo gek niet bedenken of het zit in dit spel.
Ik kan nog wel pagina's doorgaan maar daar is het nu wellicht nog te vroeg voor. De release van Project Ego is immers nog ver van ons verwijderd maar duidelijk is al wel, dat het zonder meer een game wordt die iedereen zal willen spelen. ◄

PLAYSTATION 2 Snowblind Studios / Black Isle Studios / Interplay / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.interplay.com/bgdarkalliance

VERWACHT Q1 2002

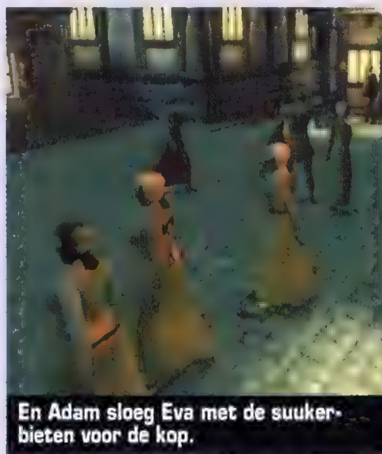


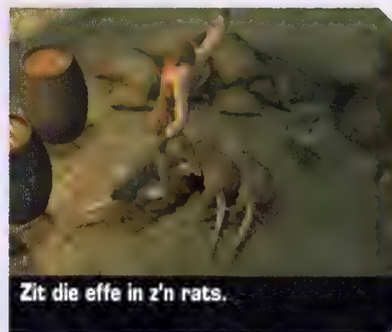
Baldur's Gate is op de PS2 een stuk toegankelijker maar levert kwa gameplay en graphics opvallend weinig in.




Nu gaat 't maar tijdens Happy Hour is het hier een gekkenhuis.


"Knap hé? Ik noem deze truuk zelf de Baldurscheet."


En Adam sloeg Eva met de suukerbieten voor de kop.


Zit die effe in z'n rats.


Het beruchte hangbruggetje over de rivier de Bungee.

BALDUR'S GATE
DARK ALLIANCE

De populaire Baldur's Gate PC serie krijgt er een broertje bij op de PlayStation 2. Dark Alliance is gelukkig geen poort maar een heel nieuw spel.

De Baldur's Gate serie heb ik met zeer veel plezier gespeeld en ik kan eerlijk gezegd niet wachten tot Black Isle en BioWare aan een nieuwe (3D) saga beginnen op de PC. Zo ver is het nog niet maar een PS2 versie staat wel aan de RPG poorten te rammelen.
Dark Alliance is een heel nieuw spel dat eigenlijk weinig met de PC serie te maken heeft, het is veel laagdrempeliger en doet meer denken aan oude Nintendo RPG games en aan Diablo.

PLATFORM-RPG-AKTIE

Laagdrempelig wil in dit geval absoluut niet zeggen dat de game niet leuk is. Sterker, de preview versie van Dark Alliance speelt al erg lekker en ziet er goed uit.
In plaats van een groep avonturiers zoals je op de PC gewend bent, kies je hier één held of heldin. Dit is op zich logisch daar je onmogelijk een groep van vier à vijf personages snel kan besturen met een PS2 controller.
Aan het begin van het spel kies je uit Vahn; een ranger, dan wel Adrianna, een sorceress elfje of Kromlech, een dwarven fighter. Ieder karakter heeft zijn specifieke vaardigheden en wapens. Alledrie de karakters hebben beschikking over magie al zal Adrianna zich daar natuurlijk het best in kunnen ontwikkelen.
De game biedt veel meer aktie dan je van een RPG gewend bent en kent net als Diablo een blauwe en een rode indicator voor health en magie. De gameplay bestaat uit het oplossen van diverse puzzels, heuse platform-elementen (springen over zwevende kistjes) en natuurlijk veel hack & slash al dan niet met bijlen, spreuken, zwaarden, lansen of pijl en boog.
Na ieder level wijs je een aantal punten aan je skills toe maar dit kost je hooguit een paar seconden. Uitgebreide menu's vol statistieken en vaardigheden blijven achterwege in Dark Alliance.

DE KROEG

Centraal in Dark Alliance staat de kroeg. Denk nu niet aan zuipwedstrijden of potjes darten maar de Elfen Song Tavern is je centrale punt voor informatie. Hier koop en verkoop je wapens en andere goodies, hier haal je info over nieuwe queesten, vind je nieuwtjes en tips en kun je aansterken voordat je een nieuw avontuur aangaat. Die avonturen zijn ronduit prachtig tot leven gebracht. Ieder karakter bestaat uit een slordige 20.000 prettig ogende polygonen en Baldur's Gate is helemaal in 3D gemaakt.
De personages bewegen allemaal smoothly en je wordt direkt opgeslokt in de fraaie fantasy settings van de omgevingen. Ook de licht- en kleureffekten zijn next gen en dat heb ik nog niet al te vaak bij een PS2 game mogen ervaren.
Paradepaardje in Dark Alliance is het water dat direkt opvalt vanwege zijn realistische pracht. Het klotst en rimpelt overtuigend heen en weer als je er met je held doorheen rent. Gelukkig ziet, naast de funky graphics, ook de gameplay van Dark Alliance er veelbelovend uit met veel vijanden, uitgestrekte en diverse settings en tonnen aan quests. Laat maar komen die game!

Bizarre Creations / Microsoft / Tel: 020-5001005 / www.microsoft.com/games/projectgotham

XBOX

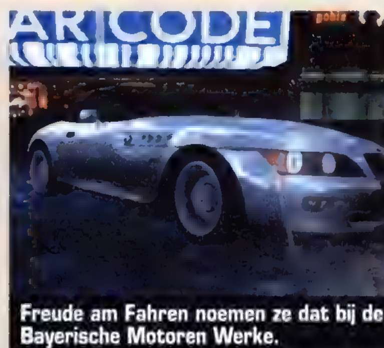
VERWACHT: Q 4 2001 (USA)

JAN

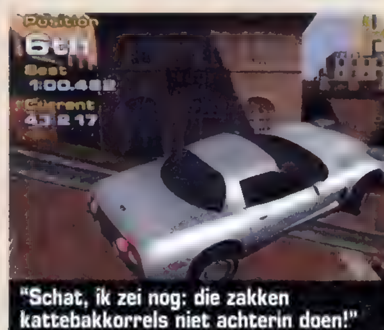
Metropolis Street Racer was al moddervet en de Xbox versie Project Gotham Racing doet daar nog een paar fikse scheppen bovenop. Need I say more?



Prachtige graphics, alleen die vangrail had wat rechter gekund.


Freude am Fahren noemen ze dat bij de Bayerische Motoren Werke.


Die parkeert 'm zeker altijd in de wasstraat.



"Schat, ik zei nog: die zakken kattebakkorrels niet achterin doen!"


"Oeps, Jody Bernal, snel een andere zender zoeken."

PROJECT GOTHAM RACING

Een van de allerbeste, spectaculairste, gelikste racegames op de Dreamcast ziet opnieuw het licht op de Xbox. Start your engines en earn some Kudos!

De Dreamcast game Metropolis Street Racer verbaasde vorig jaar vriend en vijand, zelfs onze voormalige en zelden gamende PU-Baas Mark nam ooit tijdens zijn vakantie een Dreamcast en MSR een week mee naar huis en was in no-time hooked!
Natuurlijk kon Bizarre Creations niet met een simpele poort voor de Xbox bij Microsoft aankomen. Nee, in plaats daarvan herschreven ze alle codes en vergrepen zich gretig aan de grafische power van Bill's doos. Vervolgens stopten ze een compleet nieuwe stad in het spel (New York) en pasten ze het puntensysteem aan.
Het resultaat is Project Gotham Racing en het spel is een waar kunststukje geworden. Tijdens de presentatie moesten ze de Xbox-controller echt uit mijn handen trekken, anders had ik spel nu nog zitten spelen.



"Zestig Kudos op zak en geen meid meer aan 't werk op straat!"

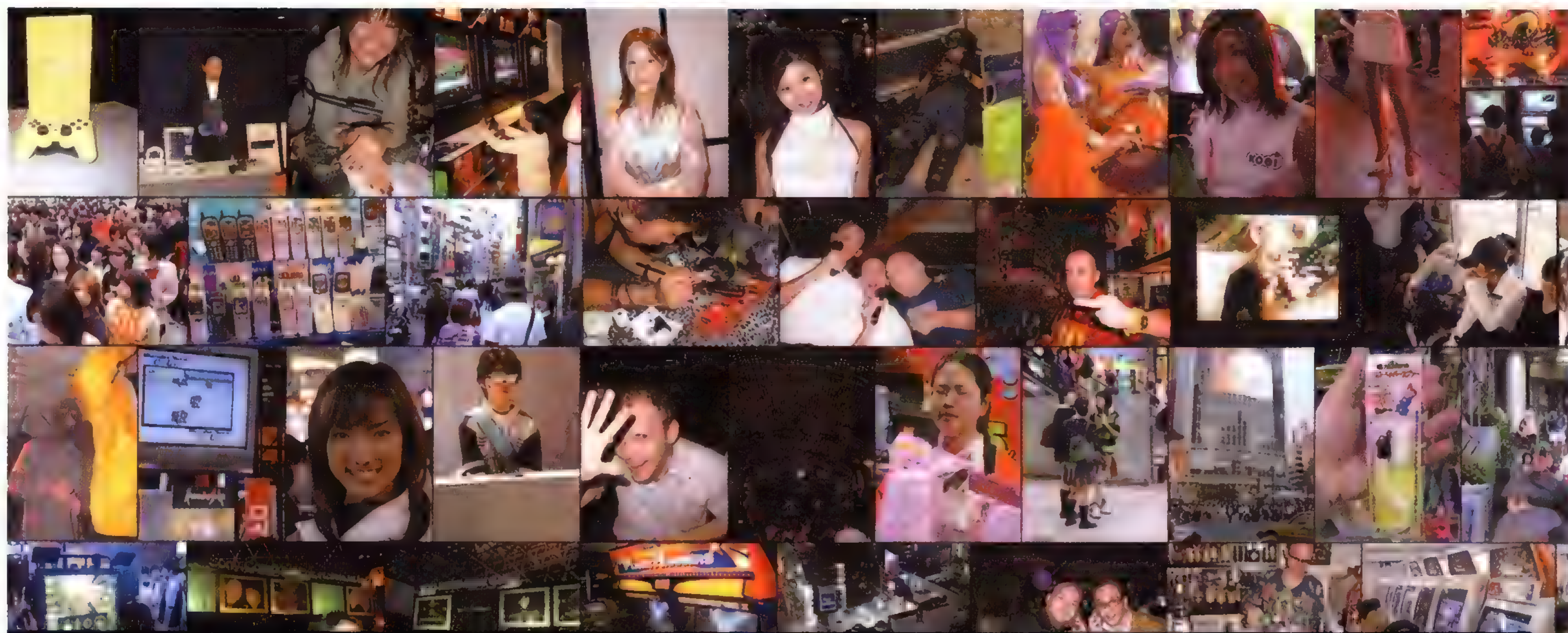
OPGEWREVEN CHROOM

Zagen de wagentjes er in MSR al ongelofelijk lekker uit, in Gotham – zoals de game door de fans wordt genoemd – zijn de racemonsters echt absurd fraai. PU-baas Niels vond de graphics te clean maar als dat clean is, mogen van mij alle games er zo schoon uitzien.
Het mag misschien wat overdreven zijn, de lak die zo opgepoetst in beeld wordt gebracht dat alle lichteffekten en de omgeving in je motorkap weerspiegeld wordt…ik lust er wel pap van. De beschikbare auto's zijn ook niet mis; een kleine dertig aan te passen auto's van bekende fabrikanten zoals Ferrari, Porsche, Aston Martin en BMW staan te ronken. De Audi TT, Dodge Viper, Porsche Carrera, Corvette Z06, Subaru Imprezza en Ferrari Modena zijn slechts een paar voorbeelden van de kwijlbakken waar je in rond mag scheuren.
Uniek is dat ze bovendien beschadigd mogen worden, al is het geen verzekeringswerk. Hooguit een kras, een kleine deuk of een kapot lampje, meer is het niet, maar het is een begin. Al zal het nog wel jaren duren voor de grote automerken hun lievelingetjes in een videogame aan diggelen laten beuken.

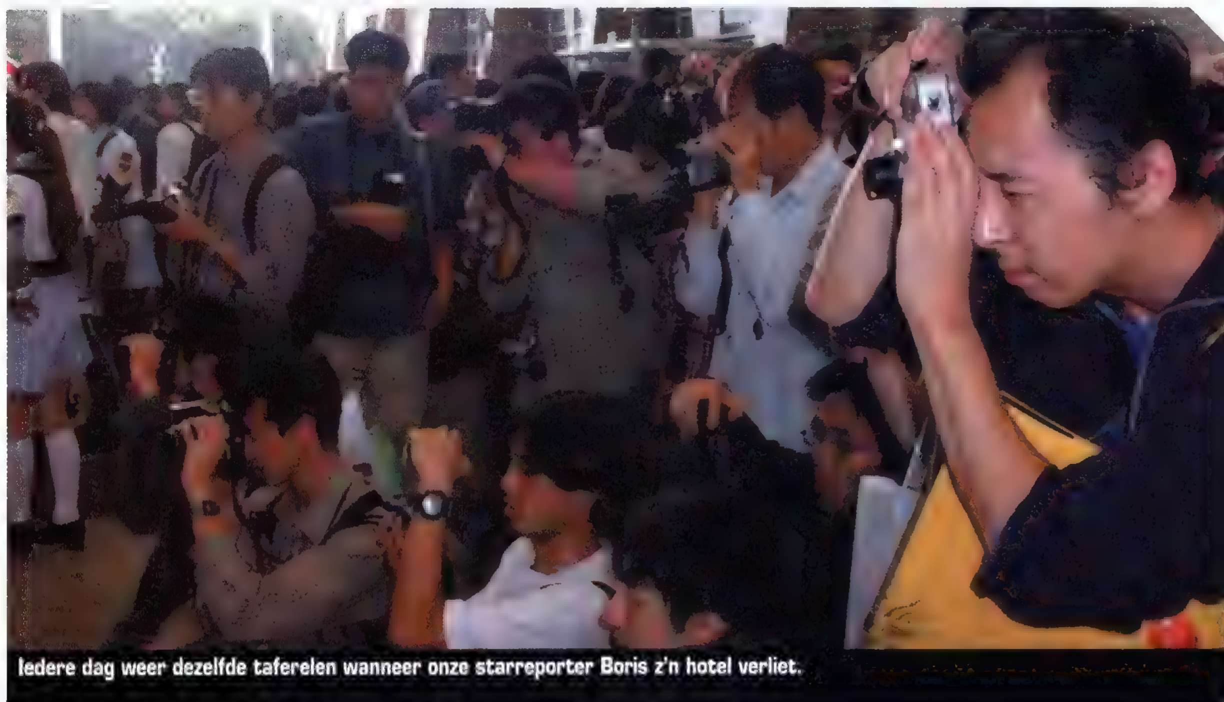
KUDOS

Een van de pijlers van Gotham is, net als in MSR, het systeem van Kudos. Nog even een klein geheugensteuntje; het is niet alleen de bedoeling als eerste over de finishlijn te komen, nee, je moet ook stijlvol racen. Hoe strakker en stijlvoller je met je bolide door de straten van San Francisco, Londen, Tokio en nu dus ook New York cruist, hoe meer Kudos je verdient. Dan kan door middel van fraaie sprongen, door heel strak de bocht in te sturen of een slick move te maken door aan je handrem te rukken waardoor je een bocht met heel veel snelheid kan nemen. Deze moves en truukjes leer je al spelende.
Het is nu niet meer zo dat je bij alles meteen ziet hoeveel Kudos het oplevert. Eerst wordt er een aantal onzichtbaar opgeteld tot je een bepaald bedrag behaalt en dan rinkelen ze in een keer in je kassaatje. Echter, maak je te veel brokken of beuk je te veel tegen de zijkanten dan kost dat weer Kudos.
De Kudos heb je nodig om nieuwe auto's, secrets en tracks te unlocken. Je kunt ook op jezelf wedden om Kudos te verdienen. Bijvoorbeeld om een bepaalde circuit in een snellere tijd te rijden. En met meer dan tweehonderd tracks kun je heel wat raceplezier tegemoet zien. ◀


Met gevaar voor eigen leven, reed hij z'n wagen door de pylonnen door.



TOKYO GAME SHOW 2001


Iedere dag weer dezelfde taferelen wanneer onze starreporter Boris z'n hotel verliet.


Dat snotneusje staat echt te gokken. Rot op, ga met je Duplo spelen!

Afgelopen oktober was het weer zover; van over de hele wereld kwamen enthousiaste gamers en journalisten om een bezoek te brengen aan het Mekka van de gameswereld: de Tokyo Game Show. Natuurlijk was Power Unlimited er ook bij om met eigen ogen te zien hoe de PS2 er in Japan voor staat, hoe de grote Japanse developers de toekomst zien en last but not least hoe Microsoft er in godsnaam in denkt te slagen om Japan te veroveren met de Xbox.

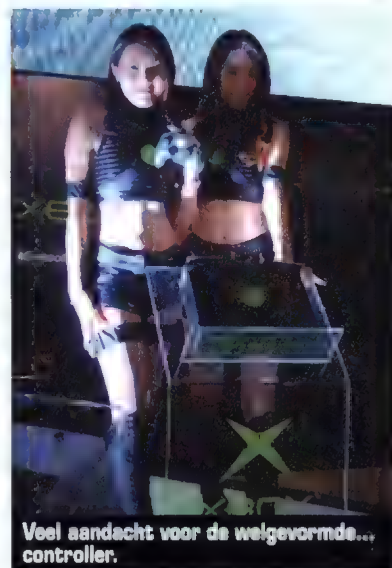
Om met de Xbox te beginnen; de vooruitzichten waren niet echt rooskleurig voor het bedrijf uit Redmond want sinds de teleurstellende presentatie op de E3 in mei neemt men de Xbox een stuk minder serieus. En dan heb ik 't nog niet eens over de scepsis die de Japanners sowieso hebben tegen gamen op PC's (want laten we eerlijk zijn, de Xbox is gewoon een PC vermomd als een console).
Veel Analisten gaven Microsoft daarom geen schijn van kans op de Tokyo Game Show en eerlijk gezegd lag de kater van de E3 ook bij ons nog vers in het geheugen. Maar dat alles veranderde toen we de eerste hal van de Makuhari Messe binnenliepen....



Op z'n Amerikaans: de grootste stand, de grootste plastic zakken.

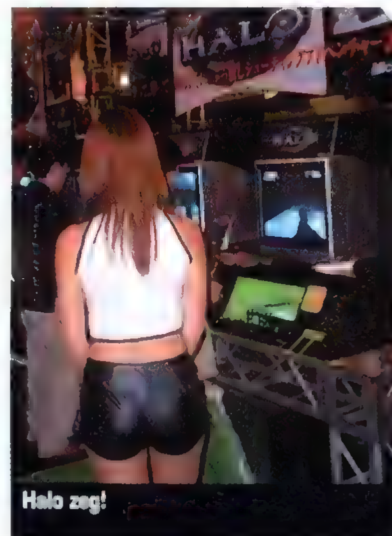
OVERDONDEREND

De Xbox stand vulde zowat de hele hal met wat vermoedelijk de grootste stand was die ooit op een gamesbeurs te zien is geweest. Het werd me gelijk duidelijk dat Microsoft hier kwam om zaken te doen en de blamerende E3 uit te wissen met een overdonderende presentatie.
Niet alleen ik was enthousiast maar de aanwezige Japanse gamers waren ook niet weg te slaan bij de consoles en het moet gezegd worden dat het aanzienlijk drukker was bij de Xbox stand dan op veel andere stands. Er stonden rijen bij de tientallen consoles en ondanks dat er een boel mensen in het complex rondliepen, was het maar op één andere stand net zo druk: bij Konami waar Metal Gear Solid 2 te spelen was.


Veel aandacht voor de welgevormde... controller.

XBOX MAAGD

Het viel gelijk op dat de graphics van de aanwezige games werkelijk perfekt waren en games als Jet Set Radio Future en Project Gotham mochten dienen als voorproefjes van al het moois dat ons nog te wachten stond.
Jet Set Radio Future was de bomb en het was de eerste keer dat ik de kans kreeg om het spel eens goed te bekijken. Overigens was het sowieso de eerste keer dat ik een Xbox controller in mijn handen kreeg en ik moet eerlijk zeggen dat ik het wel oké vond. Het kan beter maar ik vond de Dreamcast controller in het begin een stuk slechter en naarmate ik daar meer op speelde begon ik zelfs van dat ding te houden. Met andere woorden: met de Xbox controller zit het dus wat mij betreft wel snor.



Halo zeg!


Mevrouw, m'n pookje beweegt een beetje stroef, zou u misschien even kunnen assisteren?"

DOA3

Naast de eerder genoemde Xbox titels was er nog een game waar iedereen voor in de rij ging staan en dat was natuurlijk Dead or Alive 3, de game waar elke vecht fan het gelijk warm van krijgt.
DOA3 moet de concurrentie aangaan met zowel Tekken 4 als Virtua Fighter 4. Geen gemakkelijke opgave maar waar Namco en Sega zich toegelegd hebben op het perfektioneren van bekende concepten daar heeft Tecmo zijn uiterste best gedaan om de lat ook daadwerkelijk hoger te leggen.
Zo zien we deze keer nog meer interaktiviteit met de omgeving en vinden de gevechten niet zo zeer plaats in een arena als meer in een bepaald gebied. Spectaculaire valpartijen uit flatgebouwen en andere hoge objekten zijn het gevolg en eenmaal beneden aangekomen gaat het gevecht gewoon door.
Wat ook gewoon doorgaat zijn de bouncende tieten van de vrouwelijke characters en fans van deze feature kunnen hun handen dichtknijpen want de graphics van DOA3 zijn zo mooi dat werkelijk alle details leidden tot applaus en gejuich in de zaal waar we het spel te zien kregen.



Lekkere meiden, bouncende tieten en splitten in de jurk tot bij de oksels, ach je moet er van houden...


Graphics om stil van te worden.


De gevechten zijn meer in omgevingen dan in arena's.


Tecmo heeft echt alles uit de kast gehaald met DOA 3.


Iedereen was er ondersteboven van.


Hier krijgen Tekken en Virtua Fighter een zware dobber aan.

XBOX OPINIES

We maakten van de gelegenheid gebruik om twee Japanse gamers te vragen wat ze van Microsoft en de Xbox vonden.



Yoyi Yamanote, 21
"De line-up van de Xbox ziet er beter uit dan ik gedacht had. Jet Set Radio Future is cool. Als er meer goede games komen ga ik een Xbox kopen."
Wat vind je van de PlayStation 2 in vergelijking met de Xbox?
"De graphics van de Xbox zijn veel mooier maar Sony heeft een grote voorsprong. Bovendien komen alle goede games nu uit voor de PlayStation 2 en ik weet niet of veel developers bereid zijn over te stappen naar de Xbox.
" Zou je gebruik maken van de online capaciteiten van een console?
"Nee, ik denk het niet. Ik woon niet in de stad en ik heb geen snelle verbinding."



Taro Suzuki, 17
"Ik heb op de eerste dag een PlayStation 2 gekocht en ik heb een jaar gewacht totdat ik er echt veel op speelde.
Die fout zal ik niet nog een keer maken daarom zal ik wachten totdat er minstens drie echt goede games zijn voor de Xbox. Nu vind ik alleen Jet Set Radio Future echt goed."
Wat vind je van Halo?
"Ik hou niet zo van dat soort games. Ik vind het meer iets voor PC maar het is wel leuk als je tegen elkaar speelt. Ik zou het niet kopen."

I-MODE

Sony mag het dan goed doen met zijn PlayStation 2, zelfs iets beter dan Nintendo met de GameCube maar beide consoles kunnen niet in de schaduw staan van Japans snelst groeiende game platform.
Ik heb het natuurlijk over de mobiele telefoon. In Japan zijn ze een stuk verder dan bij ons en daarom zie je daar al behoorlijk wat derde generatie telefoons op straat.
Waar wij het nog moeten doen met het totaal geflopte wap, hebben de Japanners de meest hi-tech telefoons tot hun beschikking en een supersnel netwerk om in een mum van tijd de nieuwste games te downloaden en te spelen.
De meeste telefoons zijn voorzien van een groot kleurenscherm waarop minimaal 256 kleuren kunnen worden getoond. Binnenkort komen de eerste telefoons met duizenden kleuren en dankzij systemen als i-mode, waarbij de telefoon de hele tijd met het snelle netwerk is verbonden, wordt het mogelijk om de telefoon als een serieus gamesplatform te gebruiken.
Dat klinkt natuurlijk heel erg dope, een potje gamen op je mobieltje en het begint erop te lijken dat wij er straks ook van kunnen genieten.
KPN Mobile heeft namelijk onlangs aangekondigd dat zij samen met Telfort een UMTS netwerk op gaan zetten. Dit netwerk is dus razendsnel en biedt natuurlijk veel mogelijkheden tot mobiel internet.

LAND VAN GAMERS

Het gevolg hiervan is dat de meeste grote Japanse developers druk bezig zijn om een flinke portfolio op te bouwen op de telefoons. Sommige games kunnen gedownload worden en sommige games zitten standaard op een telefoon.
Capcom toonde op de beurs een i-mode versie van Resident Evil en Konami kondigde aan om iets met Metal Gear Solid te gaan doen op de telefoon. Voor ons klinkt dit leuk maar de meeste Japanners zijn geïnteresseerd in RPG's en daarvan waren er letterlijk honderden op de beurs te zien. Het moet ook gezegd worden dat Japan een land van gamers is want je ziet iedereen op straat en in de metro met zijn mobieltje in de weer om de meest tijdvretende adventures te spelen.
Zoals gezegd krijgen we in Nederland binnenkort ook een derde generatie netwerk maar of we er op dezelfde manier gebruik van kunnen maken valt vooralsnog te bezien. De meeste Japanse developers zijn op dit ogenblik niet in gesprek met Nederlandse telecom bedrijven maar ik neem aan dat de interesse er zeker zal zijn als de boel eindelijk een keertje loopt.



Zeven uur later stond ie er nog.


De meeste telefoons zijn voorzien van een groot kleurenscherm.

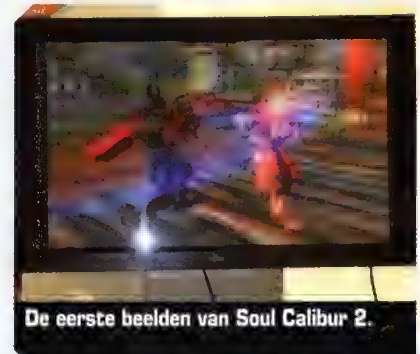

Vertraging? Geen probleem.
De Japanner vermaakt zich wel.



Waar wij het nog moeten doen met het geflopte WAP, hebben de Japanners de meest hi-tech telefoons tot hun beschikking.

NAMCO

Namco was op de beurs aanwezig met een indrukwekkende stand maar ik moet er gelijk bijzeggen dat de echte aktie zich afspeelde op de persconferentie die buiten de beurs om was georganiseerd. Namco heeft zijn kantoor niet in Tokyo maar in Yokohama (een voorstad waar overigens ook de finale van het wereldkampioenschap voetbal wordt gespeeld), dus je begrijpt dat deze hele operatie een tijdrovende busreis met zich meebracht.
Die busreis was echter de moeite waard want eenmaal aangekomen in het saaie kantoorpand kregen wij niet alleen Tekken 4 te zien maar ook de eerste beelden van Soul Calibur 2. Yes! Wat een vette shit. Hier had ik stiekem al op zitten hopen maar ik had nooit gedacht dat Namco zo vroeg al naar buiten zou treden met de eerste beelden. Voor een speelbare versie was het nog veel te vroeg maar het filmpje dat we kregen te zien, beloofde veel goeds.
Soul Calibur werd overigens ook gelijk aangekondigd voor de Xbox en op de voorbije Spaceworld waren de eerste beelden voor de GameCube te zien.
Binnenkort gaan we hier dus zeker een uitgebreide preview van samenstellen.


De eerste beelden van Soul Calibur 2.


Geef Japanners een game en je hebt geen kind meer aan ze.

TEKKEN 4

Namco's andere grote titel was Tekken 4. We hebben al een boel van deze game gezien inclusief de arcade versie die we van binnen naar buiten en omgekeerd hebben doorgelicht.

Het was goed om te zien dat ook de PlayStation 2 versie volgens schema wordt overgezet en de eerste reakties waren unaniem positief. Het is nog wel even wachten geblazen voordat de king of fighters eindelijk in Europa in de winkels ligt maar zoals het PU spreekwoord zegt: dan heb je ook wat.

Ook kreeg ik even de mogelijkheid om met de makers van Tekken 4 te praten en het was opvallend hoe divers het team is samengesteld. Dat is ook noodzakelijk omdat Tekken 4 een grote markt moet bedienen.

Het is namelijk niet voor niets dat er in Tekken zulke verschillende characters zitten. Sommige zijn super realistisch en anderen zoals de wacke Kuma of Gon werken voornamelijk op de zenuwen.

Toch zijn er volgens Namco een boel gamers die liever met onrealistische characters als Kuma vechten en daarom zitten er speciale mensen in het team die gespecialiseerd zijn in deze neppe figuren.

Je kan er dan ook op rekenen dat er in Tekken 4 minstens één nieuwe neppe gast zit. Het is een soort robot maar ik wil er verder eigenlijk geen woorden aan verspillen. Geef mij maar Law.

CAPCOM EN ONIMUSHA 2

De Capcom stand was er eentje om je vingers bij af te likken. Er was echt een heleboel te zien maar het was een beetje lastig om uit te vissen hoe de games in het Engels heten want er stonden alleen maar Japanse characters bij.

Een spel dat geen vertaling nodig had, was Onimusha 2; de typische stijl van het eerste spel was gelijk te herkennen in deel 2.

Volgens het uitgedeelde persbericht speelt Onimusha 2 zich af in het jaar 1573. Dat is precies tien jaar na het eerste deel en deze keer kruipt de speler in de huid van de legendarische Samurai Yagyuu Juubei.

Samen met Oyu and Magoichi, die we natuurlijk nog kennen uit het eerste deel, bind je de strijd aan met Nobunaga Oda en zijn leger van monsters.

De game zal nog steeds gebruik maken van de geprerenderde achtergronden, iets dat ondertussen een handelsmerk van Capcom is geworden maar de kwaliteit van de characters en verschillende objekten was van hoger niveau dan in het eerste deel.

Het was ook duidelijk te zien dat de animaties er een heel stuk op zijn vooruit gegaan.

Volgens het persbericht is er deze keer nog intensiever gebruik gemaakt van motion capturing en als het goed is, zul je ergens in het spel zelfs een compleet paard met ruiter terugvinden dat van te voren gecaptured is.

Onimusha is nog niet helemaal klaar, de game staat gepland voor maart 2002 in Japan, voor Europa zal dat vermoedelijk tegen de zomer worden.

GAMEN IN JAPAN

Ik heb in totaal bijna zeven dagen in Japan doorgebracht en daarom heb ik uitgebreid de gelegenheid gehad om uit te zoeken hoe de Japanse gamescene er voor staat. Dat was in principe geen moeilijke opgave want op elke straathoek word je geconfronteerd met arcades en gameshops.

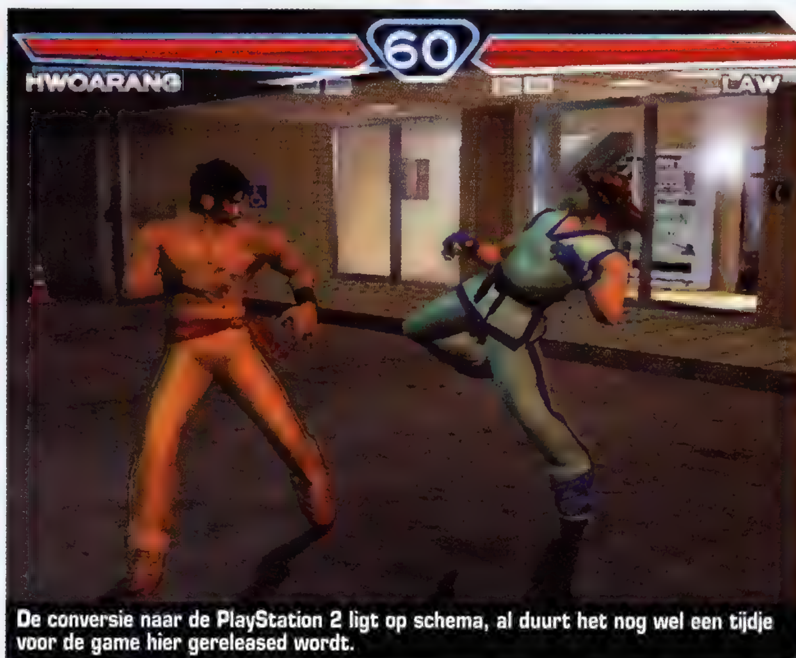
Het eerste dat me opviel was dat de Dreamcast in Japan nog lang niet dood is. Winkels hebben nog steeds hele afdelingen ingericht met Dreamcast games, onderdelen en zelfs de consoles zijn nog in overvloed te krijgen. Er komen in Japan nog dagelijks nieuwe games uit voor de Dreamcast. Het gaat dan vaak om tekstmachtige RPG's die zeker niet in het westen zullen worden uitgebracht.



Er komen in Japan nog dagelijks games uit voor de Dreamcast.



Veel oude bekenden in Tekken 4.



De conversie naar de PlayStation 2 ligt op schema, al duurt het nog wel een tijdje voor de game hier gereleased wordt.


Je zou denken 1572 maar Onimusha 2 speelt zich echt af in 1573.


Ook in deel 2 wordt er weer veel boos gekeken.


Je kruipt in de huid van Yagyuu Juubei, ook wel de Japanse Elvis genoemd.



Maximo zag er uit als een veelbelovende game, vooral bedoeld voor jonge gamers.

MAXIMO

Capcom had overigens nog meer games op zijn stand staan en de meest in het oog springende was Maximo; een spel dat sterk deed denken aan een kruising tussen Rayman en Gladiator (de film).
Maximo is een klein Romeins ventje met een grappig helmpje en een heel groot zwaard waarmee hij menig vijand een kopje kleiner maakt. Maximo zag er uit als een veelbelovende platformgame die vooral gemaakt lijkt voor de wat jongere gamer.

SQUARE

Square had een enorme stand gehuurd op de TGS maar had bitter weinig om te laten zien. Hoogtepunten waren natuurlijk Final Fantasy X (die overigens al uit is in Japan) en Kingdom Hearts dat in Europa zal worden uitgegeven door Sony.
Final Fantasy XI was te zien in een presentatie waarbij uitgelegd werd hoe het spel precies online te spelen is en er werden enkele details over het verhaal weggegeven.
Het zit zo: Final Fantasy XI Online zoals het spel voluit gaat heten, speelt zich af op een wereld die Vana Dir heet. Ooit was er op deze wereld een groot gevecht tussen de mensen en de monsters en blijkbaar hebben de monsters aan het langste eind getrokken want de eeuwige duisternis bedreigt Vana Dir.
Gamers kunnen online bepalen wat voor character ze willen hebben en van welk ras deze moet zijn. Ook kunnen ze van baan veranderen en verschillende quests uitvoeren.
Verschillende Japanse bronnen melden dat Final Fantasy XI het beste verhaal zal hebben uit de serie tot nu toe, dus wij zijn benieuwd.


FF XI speelt zich af op een wereld genaamd Vana Dir.


Volgens Japanse bronnen is het verhaal het beste uit de serie.


Gamers kunnen online bepalen welk character ze willen spelen.

FINAL FANTASY

Het was opvallend dat Final Fantasy X in de Japanse winkels lag voor omgerekend bijna 200 gulden. Toen wij navraag deden bij medewerkers van Square werd ons verteld dat het kwam omdat Square iets bijzonders wilde maken van FF X en zodoende met een ongekend groot team gewerkt had aan de titel. Misschien had de hoge prijs ook iets te maken met het bijna failliet gaan van Square na het floppen van de Final Fantasy movie maar dat wilde Square natuurlijk niet bevestigen.
Overigens verloopt de vertaling van FF X naar het Engels voorspoedig en wij hadden weinig aan te merken op de vertalingen en de Engelse stemmen.

KINGDOM HEARTS

Square heeft een vestiging in Santa Ana bij Los Angeles in een mooi glazen kantoorgebouw. Het toeval wil dat Disney Interactive in datzelfde gebouw ook een verdieping huurt en zodoende kon het gebeuren dat medewerkers van Square en van Disney op een dag samen in de kroeg op de hoek zaten te drinken. Van het een kwam het ander en voor iedereen het goed en wel in de gaten had, hadden de twee animatie reuzen samen een game gemaakt.
Kingdom Hearts is het resultaat en het is werkelijk interessant om te zien hoe Square erin is geslaagd om een echte Square game te maken met Disney characters. De game vraagt een boel rennen, springen en vechten en af en toe vind je een puzzeltje dat je op moet lossen. Niet al te moeilijk natuurlijk want het spel is bedoeld voor de jonge gamer.


Vechten geblazen in Kingdom Hearts.


Een mix van Square...


... en Disney.

De vertaling van FF X naar het Engels schiet lekker op.


Omgerekend ligt Final Fantasy X voor ongeveer 200 gulden in de Japanse winkels. Of je een emmer leeggooit.


Bij Sega ziet het er weer allemaal gezond uit.


Dankzij het VF network is vrijwel heel gamend Japan in de ban van Virtua Fighter.



Twijfelachtige slogan als je vrijwel geen nieuwe games laat zien.


De nieuwste treinsim van Sega zag er gelikt uit.


Virtua Fighter is ook een echte boos-kijk game.

SEGA

Met een groots gebaar opende Sega in het kader van de Tokyo Game Show zijn deuren voor de pers. Het beloofde een onvergetelijk evenement te worden maar bij aankomst werden we de kelder ingeleid om er pas aan het eind van de middag weer uit te komen; het bleek absoluut niet toegestaan voor journalisten om de werkvloer te bezoeken. Gelukkig kwam Yu Suzuki (van Shenmue) nog even langs om het goed te maken en het een en ander te vertellen over Sega. Het ziet er naar uit dat het werkelijk uitstekend gaat met Sega. De verliezen van de Dreamcast zijn afgeschreven en de developer heeft een zwaar indrukwekkende line-up voor de PlayStation2 en de Xbox. Wij kregen een aantal games te zien waarvan alleen Virtua Fighter 4 echt interessant was.

VIRTUA FIGHTER 4

De strijd der fightinggames gaat binnenkort echt losbarsten. Tekken 4, Virtua Fighter 4 en Dead or Alive 3 komen allemaal midden volgend jaar uit en het gaat erom spannen wie met de eer mag gaan strijken.
In Europa is Tekken heer en meester met DOA op een goede tweede plaats maar in Japan is Virtua Fighter 4 verreweg het meest populair. In de arcades staan vaak tientallen VF kasten naast elkaar en dan nog staan er mensen te wachten die willen spelen.
Dankzij het VF network is heel Japan in de ban van Virtua Fighter. Wat is er namelijk aan de hand: je krijgt van Sega een kaartje met een chip en deze pas kun je in de arcade stoppen in een speciaal slot. Al je vorderingen, statistieken, hoe vaak je gewonnen hebt en van wie staan op die kaart en die gegevens worden ook via de arcades zelf doorgegeven aan het Virtua Fighter netwerk VF.net. Zodoende is er dus een gigantische database ontstaan van iedereen die VF4 speelt en kun je bijvoorbeeld gewoon met je mobieltje checken wie de absolute koning is en in welke arcade hij speelt.
Sega ziet de PlayStation 2 versie van VF4 als een goede gelegenheid om thuis te oefenen zodat je beter wordt in de arcades. Sega is op dit ogenblik aan het experimenteren met de online mogelijkheden van de PlayStation 2 om te kijken of het ook mogelijk is om vanuit thuis dat VF netwerk te updaten.
Het zou me wel wat wezen als ze die feature in Europa ook zouden implementeren zodat we een wereldwijde database krijgen met VF4 informatie en stats. Zie je het al voor je dat je speciaal naar Japan gaat om tegen de beste Japanse VF4 speler te spelen. Pffffff gruwelijk vet!

SONY

De PlayStation 2 was de best vertegenwoordigde console op de beurs maar dat kon je aan de stand van Sony niet terug zien. Met de twijfelachtige slogan "You need new game" probeerde men de bezoekers duidelijk te maken dat ze meer Sony games moesten komen bekijken maar treurig genoeg viel er bitter weinig te zien op de Sony stand.
Het leukste waren waarschijnlijk de custom geschilderde PlayStations die speciaal voor de Japanse versie van de Auto Rai waren ontworpen. De verschillende kleuren staan voor verschillende merken auto's. Rood is voor Ferrari en geel is voor de Volkswagen Beetle en ga zo maar door.
Wat games betreft kon Sony ons weinig nieuws laten zien maar gelukkig kregen we wel een voorbeeldje van


Thuis oefenen met VF 4 om in de arcades de show te stelen.


Virtua Fighter 4 (nou vul zelf maar in)... kicks ass, inderdaad.



In Europa is Tekken heer en meester met DOA op een goede tweede plaats, in de arcades in Japan is Virtua Fighter 4 verreweg het populairst.


Wat een hangjas! Hoehoe baklap, dat is Metal Gear Solid 2!


Mn naam staat er niet bij maar jullie begrijpen dat deze prachtige reportage alleen geschreven kan zijn door PU's starreporter. Toppie toppie. Lekker, lekker.

de technische mogelijkheden van de PS2 in de vorm van een spel dat Dekavoice heet. Het spel maakt gebruik van een vrij geavanceerd spraakherkenningssysteem en het is de bedoeling dat je als speler in de huid kruipt van een detective met een hond. Deze hond kun je opdrachten geven via de microfoon en van tijd tot tijd kun je ook tegen andere mensen praten.

ARE YOU TALKING TO ME?

Een goed voorbeeld is het moment waarop je een ontvoerde gast tegenkomt die op een stoel zit vastgebonden met een bom op zijn schoot. Deze man gaat helemaal door het lint en schuift zijn stoel van hot naar her. Zo kun je de bom niet onschadelijk maken natuurlijk dus je moet de man eerst weten te kalmeren. Na vijf minuten dingen als "rustig", "niks aan de hand" en "blijf nou gewoon stil zitten" tegen hem gezegd te hebben, word ie rustig en kun je de bom uitzetten. Het zag er allemaal nog een beetje twijfelachtig uit en van tijd tot tijd reageerde het spel zelfs niet op de programmeur. Het lijkt me wel leuk als je mensen in een spel kunt uitschelden of dat je ze met een pistool op hun hoofd à la Taxi Driver kunt vragen "are you talking to me? Are YOU talking to ME?" Maar ja, waarschijnlijk moeten we eerst wachten op Grand Theft Auto 5 voordat die droom uitkomt. Een ander voorbeeld dat we kregen te zien was een soort homo erotische karaoke game waarbij de makers verkleed als de village people het podium op kwamen om te laten zien waar het allemaal om ging. De naam van het spel is me gelijk weer ontschoten maar dat maakt niet uit want ik betwijfel of het bizarre spel ooit in het westen gaat worden uitgebracht.

KONAMI

Hoog op mijn Tokyo Game Show verlanglijstje stond een bezoek aan de Konami stand. Niet alleen om Metal Gear Solid 2 te spelen maar ook om Hideo Kojima in levende lijve te zien. Kojima werd vergezeld door Yoji Shinkawa die verantwoordelijk was voor de graphics van Metal Gear.
In een korte persconferentie kondigde Kojima-san aan dat dit de laatste Metal Gear Solid episode zal zijn waar hijzelf en Shinkawa-san bij betrokken zullen zijn. Of er überhaupt nog een vervolg komt werd niet beantwoord maar je kan op tien vingers natellen dat Konami de kip met de gouden eieren niet zal slachten.
Hideo Kojima was in een filosofische bui want tijdens zijn toespraak ging hij uitvoerig in op de diepere betekenis van de subtitel Sons of Liberty. In het kort komt het erop neer dat de mens zijn genen doorgeeft van generatie op generatie maar dat hij ook zijn culturele erfgoed in de vorm van boeken, muziek en kunst doorgeeft. Kojima-san vindt dat elke nieuwe generatie vrij moet zijn om zijn eigen culturele geschiedenis te schrijven en daarbij niet de overlevering van vorige generaties als een molensteen om zijn nek moet hebben hangen. Nou ja, denk daar maar eens over na (Ed ziet jullie ingezonden brieven over dit onderwerp graag tegemoet).
Als alles mee zit hebben we binnenkort een review voor je van Metal Gear Solid 2 dus ik wil het wat de Tokyo Game Show betreft hierbij laten. ◄


En toen kwam er een olifant met een hele grote snuit...

HANDHELDS

Ook de handhelds zijn in Japan mateloos populair. In elke metro zie je gasten in de weer met hun GBA of zelfs met hun telefoon.
De markt voor draagbare gameplatforms is in Japan werkelijk enorm en er wordt beweerd dat 50 miljoen Japanners (dat is 1 op de 3 inclusief kinderen en bejaarden) er wel eentje heeft.
Niet alleen de Game Boy, het mobieltje en de GBA houden het land in hun greep maar ook de WonderSwan is daar nog echt large.
Op de beurs zelf zagen we meerdere games voor dit in het westen geflopte platform.
Overigens zagen we ook een versie van Tekken Tag Tournament en een telg uit de Street Fighter serie op de GBA.
Tijdens mijn bezoek aan Japan begreep ik opeens waarom Europa door veel developers niet serieus genomen wordt. Simpelweg omdat de markt in Japan veel groter is dan die in Europa en Amerika. Elke Japanner speelt games, jong, oud, jongens en meisjes, het maakt allemaal niet uit. Bovendien verdient de gemiddelde Japanner behoorlijk wat meer dan wij dus zij hebben ook geen enkel probleem om elke maand een paar games te kopen. Het zal je daarom ook niet verbazen dat je bijna geen illegale software ziet.





■ David A. Palmer Productions / Id Software / Activision / Contact Data / Tel: 035-5394000 / www.activision.com GAME BOY ADVANCE ■


JAN

GRAPHICS 7 REPLAY 8 GAMEPLAY 8 SCORE 79

Doom op de GBA is verre van perfekt maar desondanks absoluut een welkome aanvulling op je GBA collectie.



DOOM

De PC klassieker Doom is nu verkrijgbaar op de GBA en wie had dat durven dromen? Een unicum waarbij de ouderwetse shooterfun in het klein herleeft.

Oh boy, wie herinnert zich nog de Doomdagen eind '93, begin '94? Doom op PC was een revolutie; de zuchtende en grommende demonen omgeven door een Gothic sfeer kluisterden vele gamers maanden aan hun monitortje. Dat men er pas zeven jaar later in is geslaagd deze klassieker in zo'n klein machientje te proppen, is opvallend te noemen maar knap blijft 't.
Ik werd overmand door nostalgische gevoelens toen ik de game in mijn paarse GBA'tje stopte.

MOVES & GAMEPLAY

Het is een aangename verrassing te merken hoe makkelijk Doom zich laat spelen op de GBA. Ik zou bijna willen stellen dat de besturing zelfs makkelijker is dan op een andere console, zeker voor PC shooterfans. Dat komt natuurlijk doordat de besturing wat versimpeld is. Zo kun je niet naar boven en naar beneden kijken, kun je niet springen of hoog of laag richten. Je schiet gedeeltelijk met auto-aim: je moet wel goed op het mannetje richten maar of die nu hoog of laag staat, maakt niet uit. De schouderknoppen laten je 'strafen', de A en B knop zorgen voor aktiveren en knallen en de D-pad stuurt je Marine van voor naar achter en draaiend om zijn as. Super simpel maar het werkt prima.
Ook de framerate blijft enorm snel. Belangrijker is echter dat de good old Doom gameplay nog altijd zijn mannetje staat. Oké, er is geen verhaallijn of enige diepgang en je wordt zonder uitleg in het diepe gegooid, gewoon rechttoe, rechtaan demonen over de kling jagen, maar dat is nog steeds heel erg leuk.

DONKER & KORRELIG

Toch komt Doom op de GBA niet zonder kleerscheuren uit de strijd. Het spel was op de PC al behoorlijk donker en het beperkte licht van de GBA is bekend. Ik heb de game op z'n allerlichtst gezet en dan nog moest ik onder een lampje spelen. Ook zijn de korrelige graphics natuurlijk niet je van het maar is het wel knap hoe deze (quasi) 3D wereld op zo'n klein schermpje tot leven komt. Compleet met plafonds en meerdere verdiepingen, liften, portals, in en outdoor levels.
Het is alleen wel jammer dat – doordat alles zo klein in beeld komt - je in de verte op bewegende korrels schiet en pas als je dichterbij komt de monsters hun vorm krijgen. Aangezien je zo snel mogelijk alle duivelse baddies wilt neerhalen, ben je toch meer aan het pixel-knallen dan dat je de demonen fraai te zien krijgt (of je moet tijdelijk onkwetsbaar zijn).
Ook de muziek is super low budget maar daardoor behoud je wel de retro sfeer. Mede ook dankzij de oude vertrouwde guns en de herkenbare powerups; wier sporen tot in Quake III Arena terug te vinden zijn.

MULTIPLAYER

Een van de grote trekkers van het toenmalige Doom was natuurlijk het knallen tegen elkaar via een netwerk. De makers van de miniversie zouden dan ook wel gek zijn als ze de linkmogelijkheden van de GBA niet benut hadden.
Je kunt dus inderdaad met z'n vieren tegelijk tegen elkaar Deathmatchen of in Co-Op met elkaar gaan knallen. Iedere speler heeft echter wel een eigen cartridge nodig voor dit Madurodam fragfest.
Jammer is dat je weinig stats en info krijgt tijdens een multiplayer spel. Pas na een uitgespeeld potje weet je wie je nu de hele tijd liep neer te ratelen. Desalniettemin biedt deze mode veel fun en verlengt het absoluut de levensduur van de game. ◄


De repetities van Circus Pig Fun werden wreed verstoord.


Met zulke games kun je de GBA geen kinderspeeltje meer noemen.


Hé baklap haal over die trekker, dit is een shooter, geen kijker!


Een politieke moord. Tenminste, dit is Plm Fortuyn toch?


Je zou van schrik je GBA'tje uitzetten.


Is Ed even blij dat ie z'n kindjes een Neo Geo Pocket Color heeft gegeven.


Nee, hier dus even niet schieten; dit is een stempelpost.


Zelfs compleet lege ruimten jagen je de stuipen op 't lijf.

■ Criterion Games / Acclaim / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.acclaim.com/games/burnout

PLAYSTATION 2

JEROEN

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
8	7	8	81

Burnout is typisch zo'n game die je opstart en voor je het weet, ben je vijf uur verder.



BURNOUT

Nee, Burnout is geen game over stress op de werkvloer maar een racespelleke waar de fun vanaf straalt.

Burnout is een typische arcade-game, racefun zonder dat je je druk maakt over bandenslijtage, down-force, tankinhoud en dergelijke. Het is gewoon een kwestie van gas in-drukken en gaan, en met gaan be-doelen we ook gaan want je bolide dendert werkelijk met een verschrik-kelijke rotvaart over het asfalt. Met hoeveel frames per seconde de game loopt, zal ons de reet roesten maar reken er op dat het bloed en bloed-snel gaat.
In de reklame op internet was de pay-off 'don't blink' en dat moet je ook zeker niet doen want één mo-ment van onachtzaamheid en je vliegt over de kop. Je racet namelijk niet alleen tegen drie tegenstanders, nee de weg is ook nog eens bezaaid met een stuk of zeventig medeweg-gebruikers. Het is dus best lastig om een rondje zonder kleerscheuren af te leggen.

CRASH EN BURN

Die crashes zien er overigens wel heel erg gelikt uit. Als je eenmaal tegen een tegenligger aan knalt, draait de camera stijlvol om je heen en brengt de crash vanuit verschil-lende hoeken in beeld.
Zo'n crash betekent gelukkig niet meteen game over want na een paar seconden knal je gewoon weer met 200 kilometer per uur over de digi snelweg.
Crashes zijn leuk (zeker in Burnout dus) maar je wint er geen race mee. Dat kun je alleen maar als je be-schikt over uitstekende stuurmans-kunsten want alleen het ontwijken van de overige weggebruikers levert de felbegeerde eerste plaats op. Addertje onder het gras is dat de zeer welkome turboboost slechts te verdienen valt door juist gevaarlijk te rijden. Driften door bochten, rijden op de verkeerde weghelft of rake-lings passeren zorgen er voor dat je metertje gevuld wordt.
Vervolgens druk je op de R1 knop, wordt het beeld geblurred en vlieg je met een ongelooflijke teringvaart over de weg. Het is dan niet zaak óf je crasht maar meer wanneer want het gaat sneller dan je lief is.

PATROON

Jij en je drie tegenstanders racen over een afgebakend parcours, voor de overige weggebruikers bestaat dat parcours niet en die rijden dus vol-gens de verkeersregels; ze halen net-jes in, geven richting aan, wachten voor stoplichten et cetera.
De weggebruikers rijden helaas niet echt random want jij als rijder bent een soort trigger. Als je op een be-paald punt bent aangekomen, zal bijvoorbeeld altijd het stoplicht op rood springen en van rechts een bus komen. Na een stuk of drie keer de-zelfde baan te hebben gereden, weet je waar en wanneer er bepaalde ge-beurtenissen plaats zullen vinden. Dat houdt echter niet in dat je met je ogen dicht kunt racen want je te-genstanders kunnen plots voor je neus crashen en je moet natuurlijk nog steeds je wagen door de rij-dende massa heen loodsen en dat blijft lastig.

MODES

In het begin heb je slechts keuze uit vijf wagens maar met de face-off op-tie (één tegen één, de winnaar krijgt de auto) kun je andere auto's unloc-ken die allemaal verschillen kwa handeling. Zo zal een mini zich makkelijker door de bochten wringen dan een pick-up.
Gewonnen auto's kun je inzetten in de Championship mode, waar je door te winnen weer nieuwe banen kunt vrij spelen die je weer kunt ge-bruiken in de Single Race, Head to Head en Time Attack.
Tot slot is er nog de Survival mode en daar kun je je vast wel wat bij voorstellen als je bedenkt dat je met ongeveer 200 kilometer per uur over een drukke snelweg raast... ◄


Niks aan de hand, ze rijden zo weer door.


Die eikel rijdt als een Palestijns zelfmoordcommando!



"Jezus, het stikt hier van de spookrijders!"


"Schat, straks even stoppen bij dat snoezige antiekwinkeltje."



Staat Bin Laden daar op de bus te wachten of zo?

Er was eens... een spelcomputer van Nintendo waar de ene na de andere Role Playing Game voor verscheen. Het ding werd de Super NES genoemd. Lufia, Terranigma, Chrono Trigger en vijf Final Fantasy's zijn slechts enkele van de hoogtepunten die bezitters van deze 16-bitter mochten ervaren. Het waren mooie tijden maar het leven is geen sprookje, dus het Nintendo-volkje gamede niet nog lang en gelukkig.... Toen het 16-bit tijdperk midden jaren negentig eindigde, verkozen de belangrijkste ontwikkelaars van RPG's de PlayStation boven de Nintendo 64. Hierdoor moest de laatste het vrijwel zonder digitale rollenspelletjes stellen. Er braken donkere dagen aan voor avontuurlijk ingestelde Nintendoids, met enkel de twee Zelda's als lichtpuntjes.
De komst van de GBA biedt echter hoop op een zonniger toekomst. Dit machientje leent zich namelijk uitstekend voor het dragen van traditionele Role Playing Games. Er zijn ondertussen al tientallen RPG-tjes voor de GBA in ontwikkeling, waarvan de eerste al zeer binnenkort in de Nederlandse winkels ligt.
Deze en andere spelletjes nemen we onder de loep op de komende pagina's. Leg je PU wel plat op tafel, anders druipt de voorpret er vanaf!
JURJEN

RPG-MAGIE OP GBA

Camelot Software Planning / Nintendo / Tel: 030-6097100 / www.nintendo.com VERWACHT: Q1 2002



GOLDEN SUN

Golden Sun heeft alles mee om de harten van RPG-liefhebbers te verwarmen. En voor dit zonnetje hoeven we niet te wachten op de zomer want volgens de laatste berichten wordt de game al eind januari uitgebracht!

Golden Sun werd ontwikkeld door Camelot, het Japanse clubje dat ons leven eerder verrijkte met Mario Golf en Mario Tennis voor de N64. Twee ijzersterke sportgames... maar een RPG'tje in elkaar zetten is natuurlijk wel even andere koek.


En dat kun je straks allemaal uit je kontzak halen!


Het 'gouden zonnetje' schijnt niet altijd natuurlijk.


Veel traditionele RPG-elementen. Door sommigen ook wel RPGeeuw genoemd.

Toch hebben de mannen van Camelot zich ook op dit terrein reeds bewezen. Er zullen weinig Nederlandse gamers zijn die zich de drie Shining Force-games van Camelot herinneren (ze verschenen in de VS voor Sega's Saturn) maar deze strategische RPG's konden in de gamesbladen rekenen op lovende kritieken en hoge scores. We kunnen er dus op vertrouwen dat Camelot in staat is RPG's te ontwikkelen die het spelen waard zijn.

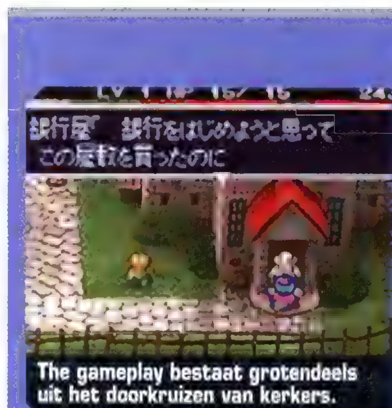
SMAKELIJK

Op SpaceWorld 2000 heb ik Golden Sun al eens een kwartiertje gespeeld. Ik was onder de indruk van de beeldschone graphics maar ergerde me aan het feit dat ik geen hol begreep van de vele, zeer vele teksten die in beeld verschenen – in het Japans. Hierdoor kwam ik niet veel verder dan het regenachtige dorpje waarin het spel begint, waardoor ik eigenlijk maar een kruimeltje van het spel heb mogen proeven. Toch, mijn eetlust was gewekt en sindsdien speur ik likkebaardend naar hapklare brokjes nieuws over deze potentiële topper. Ondertussen is de game gelanceerd in Japan en als ik de eerste reviews mag geloven, zal Golden Sun mijn honger naar RPG's gedurende een uur of veertig op overheerlijke wijze kunnen stillen.

EIGEN DRAAI

Golden Sun leunt op veel traditionele RPG-elementen: kerkers verkennen, met dorpsbewoners babbelen, monsters verslaan, je kent het wel. Gelukkig geven de mannen van Camelot wel een eigen draai aan deze principes.
Zo zullen de gevechten in de loop van het spel steeds meer zonder het gebruikelijke wapengekletter plaatsvinden. Daarvoor in plaats beroepen de vier hoofdrolspelers zich op paranormale krachten, zoals telekinese, om de battles te beslechten. Ook bij het oplossen van puzzels komen dergelijke kunstjes vaak goed van pas.
De game is daarnaast een stuk minder lineair dan gebruikelijk, met verschillende wegen die naar een goed einde leiden. Volgens Camelot is het

TORNEKO 2



The gameplay bestaat grotendeels uit het doorkruizen van kerkers.

Samen met Fire Emblem en Final Fantasy is ook Dragon Warrior in Japan een merknaam die al meer dan tien jaar garant staat voor topverkopen.
De eerste game in het Dragon Warrior-universum van Enix is inmiddels aangekondigd voor de GBA. Het betreft Torneko 2, een opgepoetste versie van de game die op de PSX verscheen als Torneko: The Last Hope. De gameplay bestaat grotendeels uit het doorkruizen van random samengestelde kerkers. Leuk, maar mogen we hierna een échte Dragon Warrior?

MONSTER GUARDIANS

In 1998 richtte Nintendo samen met Konami een nieuwe studio op: Mobile 21. Dit gezelschap spitst zich toe op het ontwikkelen van software voor de Game Boy Advance, wat tot nu toe nog weinig noemenswaardigs opleverde.
Daar kan verandering in komen met Monster Guardians. Het spel is nog het best te omschrijven als een soort duistere versie van Pokémon, met 142 monsters om te verzamelen en te trainen, in een middeleeuwse setting.

onmogelijk om alle evenementen in de game tijdens één avontuur te ontdekken, wat een hoge replay-waarde garandeert.

GEHEIMZINNIG

Camelot doet overigens heel geheimzinnig over de RPG die ze voor de GameCube in de maak hebben, helemaal als er vragen worden gesteld over een eventuele link tussen deze RPG en Golden Sun. Het zou dus best eens kunnen dat spelgegevens tussen Golden Sun en deze, vooralsnog titelloze, RPG voor de Cube kunnen worden uitgewisseld.
Ook zonder deze mogelijkheid bevindt Golden Sun zich echter al in de hogere regionen van mijn verlanglijstje voor 2002! ◄


De game is een stuk minder lineair dan gebruikelijk in het genre.


Golden Sun is al uit in Japan en werd daar enthousiast ontvangen.

POKÉMON ADVANCE

Jazeker, een Pokémon RPG is officieel aangekondigd voor de GBA. Niet zo verbazingwekkend natuurlijk, Nintendo zal gek zijn om deze geheide kans op een miljoen seller te laten passeren.
Helaas is op dit moment nog niet bekend wat we precies mogen verwachten, behalve "een geheel nieuwe Pokémon-wereld". Daarnaast is het zeer waarschijnlijk dat spelers hun Pokémon kunnen uitwisselen met een versie voor de Cube. Pokémania voorbij? Don't count on it!


De game zal je zeker zo'n veertig uur bezighouden.


Gevechten ontbreken natuurlijk niet.


Al ligt de nadruk wat meer op paranormale krachten.

BREATH OF FIRE


Het eerste deel van Breath of Fire wordt opgepoetst voor de GBA.

Iedere grote ontwikkelstudio heeft wel één of twee RPG's in de portfolio en daarin vormt Capcom geen uitzondering.
De Breath of Fire-games voor de SNES en de PS2 waren misschien niet revolutionair, voor de liefhebbers waren ze toch zeker de moeite waard.
Het eerste deel wordt aangepast voor een release op de GBA. Het wordt volgens Capcom geen rechtstreekse poort maar een opgepoetste versie waaraan diverse extra's zijn toegevoegd. Nieuwe animaties, tussenfilmpjes en mini-games bijvoorbeeld, alsmede de mogelijkheid om voorwerpen uit te wisselen met andere spelers via het Game Link-snoer. Ik verwacht een Europese versie eind 2002 in m'n GBA te schuiven.

LUFIA GAIDEN

Kent iemand de Nederlandstalige game Lufia voor de SNES nog? Nog nooit heb ik zoveel uren in een game gestoken. Ik heb deze gigantische RPG namelijk niet alleen een keer of vijf doorgespeeld maar ik was ook deels verantwoordelijk voor de vertaling van de in-game tekst! Eén van de leukste klussen uit mijn leven en Lufia Gaiden voor de Game Boy Advance zal dan ook zeker de nodige nostalgische gevoelens genereren.
Het nieuwtje dat de kerkers willekeurig worden opgebouwd is echter een beetje teleurstellend want juist het doordachte design van levels en puzzels maakte Lufia zo bijzonder. En de kei-jan-te (kuch kuch) vertaling natuurlijk!

WAAROM GEEN FINAL FANTASY?

De onbetwiste koning in het ontwikkelen van Role Playing Games is natuurlijk Squaresoft, met op hun naam meesterwerken als Chrono Trigger, Secret of Mana en -uiteraard- de Final Fantasy serie.
Het zevende deel uit de Final Fantasy serie zou aanvankelijk exclusief verschijnen voor de Nintendo 64, maar zoals bekend werd dit spel uiteindelijk een van de grootste hits op de PSX.
Niet het overlopen naar het kamp van Sony op zich maar vooral enkele laaghartige streken die daarop volgden, hebben gezorgd voor een breuk tussen Square en Nintendo die moeilijk lijkt te lijmen. Square heeft herhaaldelijk aangegeven heel graag spellen voor de Game Boy Advance te willen ontwikkelen maar Nintendo weigert hiervoor toestemming te verlenen. Zelfs openlijke excuses van het bestuur van Square (iets wat je Japanse zakenmannen zelden zult zien doen!) kunnen de starre direkteur van Nintendo niet overhalen de toegestoken hand aan te nemen.
Nu Sony onlangs een groot aandeel van Square heeft gekocht, lijkt de kans dat het ooit nog goed komt tussen Square en Nintendo kleiner dan ooit. Om Final Fantasy mobiel te kunnen spelen zal je dus een WonderSwan moeten importeren, het is niet anders.

Brownie Brown / Nintendo / Tel: 030-6097100 / www.nintendo.com VERWACHT: Q2/Q3 2002




Magical Vacation is van dezelfde makers als Secret of Mana.


Het is vrijwel zeker dat de game ook in Nederland wordt uitgebracht.


Een echte vakantie game.


Een game met diepgang én humor.



Er is gekozen voor een afwijkend vechtsysteem.


De interaktie met andere spelfiguren zal een belangrijke rol spelen.

MAGICAL VACATION


Als magical Vacation voor de zomer uitkomt, kan ie mooi mee in de auto.

De hoofdrol in Magical Vacation is weggelegd voor een groepje studenten van een hogeschool voor toverkunsten (nee Potter-fans, niet Zweinstein). Wanneer de stuudjes worden aangevallen door – schrik niet – een bende monsters, vluchten ze naar een parallelle wereld, de Plane of Light. Het is aan de speler om het gezelschap weer veilig thuis te krijgen.

Magical Vacation is de eerste game van de door Nintendo gesubsidieerde studio Brownie Brown maar de medewerkers hebben reeds de nodige ervaring opgedaan toen ze nog bij Square op de loonlijst stonden. Daar werkten ze aan de prachtige Secret of Mana-serie, iets wat zeker is terug te zien in het sprookjesachtige artwork van Magical Vacation. Een andere overeenkomst met Secret of Mana is de mogelijkheid om het avontuur met meer dan één speler tegelijk te spelen.

COMMUNICATION

Je begint je magische vakantie met één spelfiguurtje, die je alleen nog maar een naam hoeft te geven. Al snel maak je de nodige vrienden, die je zelf kunt besturen maar via het game-link snoer ook kunt toewijzen aan andere spelers. Een leuk idee, helaas willen de ontwikkelaars nog niet uitleggen hoe een en ander precies gaat werken. Wel noemen ze de game vaak een "communication game" en stellen ze dat de interaktie met andere spelfiguren een grote en unieke rol zal spelen in de gameplay.
Het verhaal graaft wat dieper dan gebruikelijk. De wonderlijke reis door de Plane of Light is volgens Brownie Brown een metafoor voor de innerlijke speurtocht die de verschillende personages beleven, op zoek naar hun "ik". Klinkt als zware kost maar ook humor zal een belangrijke rol spelen in de wonderlijke avonturen van het bonte gezelschap.

ROOSTER

Terwijl je in Secret of Mana nog direkt op je vijanden kon inhakken, is in Magical Vacation gekozen voor een afwijkend gevechtssysteem. Wanneer de speler tegen een monster oploopt, worden beide verplaatst naar een gevechtsrooster. Hierop moet de speler tegelijk met de tegenstander aanvallen en verdedigen, waarbij de positie op het rooster bepalend is voor het succes van deze akties.
Naast de beproefde wapens en magische spreuken, kunnen spelers ook elementaire geesten oproepen om vijanden te bestrijden. Dit alles gaat gepaard met speciale beeldeffekten die je weer even doen beseffen dat je geen 8-bitter maar een 32-bits machientje in handen hebt.

VAKANTIEGAME

De mannen van Brownie Brown hebben binnen Square al bewezen dat ze uitstekende RPG's kunnen bouwen. Nu ze voor zichzelf zijn begonnen zullen ze helemaal graag laten zien wat ze in huis hebben.
Dat de game in Nederland zal worden uitgebracht is zo goed als zeker, alleen is op dit moment nog niet duidelijk wanneer. Hopelijk ergens aan het begin van de zomer, dan kan Magical Vacation nog mooi mee in de handbagage naar de zon!

Intelligent Systems / Nintendo / Tel: 030-6097100 / www.nintendo.com VERWACHT: N.N.B.





In Japan zijn de Fire Emblem games nog populairder dan Final Fantasy!


In The Sealed Sword ligt, net als in de andere delen, veel nadruk op strategie.

FIRE EMBLEM: THE SEALED SWORD

De games uit de Fire Emblem-serie vormen het neusje van de zalm op het terrein van strategische Role Playing Games. Helaas bleven deze games vooralsnog steken in Japan, zodat wij Westerse gamers nooit hebben mogen ervaren waar de makers van games als Ogre Battle en Civilization hun inspiratie vandaan haalden. Zal de eerste mobiele versie van Fire Emblem ons wel bereiken?

Als Europese gamers worden wij niet altijd even serieus genomen door de grote boze spellenbobo's en op deze regel vormt Nintendo zeker geen uitzondering. Consoles en games komen hier steevast als laatste uit, terwijl sommige toppers Europa zelfs helemaal niet bereiken.

De spellen uit de Fire Emblem-reeks bijvoorbeeld. Het is echt onbegrijpelijk dat deze games nog nooit in een Westers land zijn uitgebracht, in Japan is Fire Emblem nota bene populairder dan Final Fantasy!

VOORZICHTIG VERHEUGEN

De eerste Fire Emblem werd in 1990 uitgebracht voor de NES, de laatste verscheen vier jaar geleden voor de Super NES. Een versie voor de 64DD (een diskdrive voor de Nintendo 64) was in de maak, maar vanwege het floppen van dit accessoire werd het spel gecancelled. Het is waarschijnlijk dat een deel van het werk (het verhaal en het artwork bijvoorbeeld) is gebruikt als basis voor het GBA-spel Fire Emblem: The Sealed Sword.

De Fire Emblem-serie werd ontwikkeld door Intelligent Systems, een van de betere teams binnen Nintendo (met o.a. Metroid en Paper Mario op hun naam). De Wars-serie, een andere succesvolle franchise van dit team, bereikte onlangs voor het eerst de Westerse gamers in de vorm van Advance Wars. De game werd in no-time een mega-hit in de VS, iets waar Nintendo niet op had gerekend.

Volgens de laatste berichten heeft het onverwachte succes de hoge heren van Nintendo Japan aan het denken gezet en wordt nu een Westerse release van Fire Emblem – The Sealed Sword overwogen. Ondanks het feit dat nog niets officieel is bevestigd, mogen we ons dus toch al heel voorzichtig een beetje gaan verheugen op dit potentiële juweeltje.

STRATEGIE

In The Sealed Sword ligt, net als in eerdere Fire Emblems, een grote nadruk op strategie. Anders dan gebruikelijk bestuur je niet één gezelschap maar diverse eenheden die je om beurten over de landkaart verplaatst.

Na een botsing met een vijandige eenheid volgt een diepgravend strategisch gevecht, waarbij tal van statistieken bepalend zijn voor de uitslag. Zelfs emoties als de liefde voor een aanvoerder of de haat voor een vijand kunnen hierbij doorslaggevend zijn.

De battles worden aan elkaar gelinkt door een episch verhaal, waarin het koninkrijk van de speler geheel onverwacht wordt aangevallen door een bevriende mogendheid. Wie of wat zit daar achter?

Help ons hopen op een Westerse release, zodat we het mysterie zelf kunnen ontrafelen!

SHINING SOUL

Ook Sega heeft een RPG voor de Game Boy Advance in ontwikkeling en met de kwaliteit van Shining Soul voor de Megadrive in het achterhoofd, kan dit wel eens een heel bijzonder spelletje worden.

Of de versie voor de GBA een geheel nieuw spel of een remake wordt is onbekend, wel heeft Sega four player support toegezegd.

TACTICS OGRE: THE KNIGHT OF LODIS

Een strategisch RPG'tje om in de gaten te houden is het nieuwe avontuur in de Tactics Ogre-saga: The Knight Of Lodis. Het is niet voor het eerst dat een Tactics Ogre op een mobiel spelsysteem is te spelen: al werd de ontwikkeling van de versie voor de Neo Geo Pocket nog uitbesteed aan SNK.

Dit keer neemt de originele ontwikkelaar de touwtjes weer in handen, dus zal het avontuur rond de ridder uit Lodis de naam Tactics Ogre ongetwijfeld waard zijn.


Na de Neo Geo Pocket, nu gelukkig ook een Tactics Ogre op de GBA.

Activision / Contact Data / Tel: 035-5394000 / www.activision.com — NINTENDO 64

DRE	GRAPHICS	7	REPLAY	9	GAMEPLAY	8	SCORE 82

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Tony Hawk's Pro Skater 2 is er inmiddels voor bijna elk denkbaar systeem en terwijl Tony zijn ollie kickflips inmiddels al in een derde deel doet, hebben ze er bij Activision eindelijk een N64 versie uit weten te persen van deel 2.

MINDER?

Behalve dat het natuurlijk meteen leuk is om weer eens Tony Hawk 2 te spelen wordt het jammer genoeg al snel duidelijk dat de N64 versie eerder een stapje terug is dan een sprong voorwaarts. Heel erg is dat natuurlijk niet want het blijft uiteraard wel de beste skategame van de wereld en ook al laat deze versie wat steekjes vallen op het gebied van graphics en geluid, als je geen beschikking hebt over een PSX of Dreamcast, blijft de game natuurlijk toch de moeite waard!

VERKEERDE WASMIDDEL

Het eerste grote verschil met de inmiddels bestaande versies zit hem in de graphics: de textures zijn nogal vaal en saai en de hele game lijkt overgoten met die bekende fuzzyness van de N64.
De resolutie oogt een stuk lager en het lijkt erop alsof de hele game iets te heet is gewassen in het verkeerde wasmiddel. En hoewel de framerate wel lekker strak is, zit de game zo boordevol hinderlijke draw-in dat het lijkt alsof de game een stuk trager loopt dan op de PlayStation of Dreamcast.
Maar misschien het allerergste is dat Activision die prachtige poel vers bloed die uit je skater sijpelt na een flinke valpartij, weggecensureerd heeft voor het wat jongere N64-publiek.

WEGGEMOFFELD

En dan het geluid: Tja, wat zal ik zeggen? Waar de soundtrack en de geluidseffekten in de PSX- en DC-versies een grote rol speelden, moeten de N64 gamers het opnieuw doen met wat minder.
Vanwege ruimtegebrek op de cartridge is de soundtrack teruggebracht naar een zestal songs en als je goed luistert, hoor je dat de overgebleven liedjes nog ge-edit en gecensureerd zijn ook! Daarnaast zijn de geluidseffecten wel mooi doorgepoort maar helaas een beetje weggemoffeld naar de achtergrond.
Wil je THPS2 met een beetje plezier spelen, kun je de muziek maar beter helemaal uitzetten en gewoon je favoriete plaatje draaien.

POSITIEF

Zelfs over de gameplay moet ik helaas een heel klein beetje zeiken want het blijkt al snel dat de N64 controller niet echt de ideale besturing is bij een game als dit. Je doet er dus goed aan om de analoge pad niet te gebruiken want als je niet oplet, druk je al snel de verkeerde knop in.
Toch moet ik dit misschien wat negatieve stukje eindigen met een hele positieve conclusie: Tony Hawk Pro Skater 2 is namelijk verreweg de beste skategame voor de N64 en ook ondanks mijn op en aanmerkingen een absolute must voor elke gamer die geen beschikking heeft over een PlayStation of Dreamcast.


Een heel fraai uitgevoerde Scrotum Crush.


Tony in Boneless Shitposition.

Maxis / Electronic Arts / Tel: 00800-94055555 / thesims.ea.com/us/about/hotdate — PC

JAN	GRAPHICS	7	REPLAY	8	GAMEPLAY	8	SCORE 78

THE SIMS: HOT DATE

Het derde, officiële expansion pack voor The Sims is uit en deze keer staat alles in het teken van LOVE. Haal al je versiertrucks uit de kast want we gaan een date scoren!

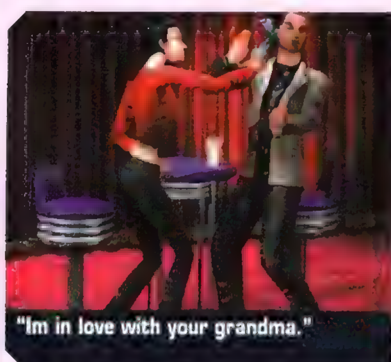
Een van de leukste onderdelen uit de Sims was natuurlijk de chemie tussen het mannetje en het vrouwtje. Dit socializen kun je in Hot Date helemaal uitdiepen. Alles draait hier om het scoren van een date en deze tevreden houden. Het ultieme doel is (typisch Amerikaans) om uiteindelijk je date ten huwelijk te vragen.

Zover is het nog lang niet als je aan de expansion begint. Het dategebied is namelijk nieuw en heet Downtown. Dit is een relaxte plaats vol barretjes, disco's, winkels, parkjes, restaurantjes en helemaal naar eigen inzicht te ontwerpen.
Als downtown eenmaal lekker loopt, komen er allemaal te daten NPC's in verschillende vormen. Er zijn verlegen Sims, sexy Sims, patserige Sims en ga zo maar door. Het is jouw taak om je date de hele tijd te plezieren. Heeft ze (ik had als mannetje een date met een vrouwtje) honger dan neem je haar mee naar een restaurant en is ze verveeld dan gaan je bijvoorbeeld dansen.

SEXY SKILLS

Het The Sims universum is vanwege het onderwerp nogal aangepast. Normaal was je altijd met meerdere Sims aan het spelen, nu richt je je vooral op jouw controlerende Sim en de Sim die je probeert te versieren. Als je in Downtown bent, stopt trouwens de tijd omdat, als je anders later terugkeert in je eigen Sim huis, alles daar in het honderd zou zijn gelopen.
Doe je goed je best als versierder, dan krijg je allemaal goodies en bonus objekten die je ook weer in je eigen Sim huishoudens kunt gebruiken. Een voorbeeld is het sexy, hartvormige bubbelbad. Oh My!
Het leuke is dat je skills kunt ontwikkelen die van toepassing zijn voor het slagen van het versieren van een date. Heb je je oog laten vallen op een babe die van dansen houdt, dan dien je er voor te zorgen dat je een ware Saturday Night Fever Travolta bent, wil je haar scoren. Je begrijpt dat de talloze mogelijkheden van Hot Date weer vele hilarische taferelen opleveren.


"Spannend." "Goed hè schat?" "Ja, goal!" "Yes, gewonnen!"


"Im in love with your grandma."


Wil ze het op z'n Grieks?

PC

EA Sports / Electronic Arts / Tel: 00800-94055555 / www.fifa2002.com

SCORE 79

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
8	9	8

FIFA 2002 is van degradatiekandidaat eindelijk opgeklommen tot een verdienstelijke subtopper. Als ze die slordigheden weghalen kan EA Sports denken aan de Champions League.

J.J.

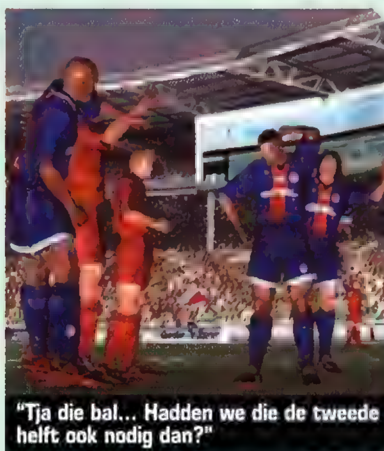






Je kunt wel zien dat die broertjes de Nooijer een eeneiige tweeling is.

FIFA 2002



"Tja die bal... Hadden we die de tweede helft ook nodig dan?"



"Als je nou die bal niet geeft, ga ik na afloop geen broekje wisselen met je."

Op de E3 werd het ons triomfantelijk medegedeeld en in Frankrijk werd het Jan nog een keer ingewreven: FIFA 2002 zou anders worden. Hoe anders? Dat zien we nu.

Laat ik maar met de deur in huis vallen: er is inderdaad wat veranderd aan FIFA 2002. De belangrijkste wijziging is dat de passes niet meer automatisch aankomen. Om een aanval op kunnen te zetten, zul je gericht op een medespeler moeten passen of de bal in de vrije ruimte moeten steken. De tijden dat je de knikker oppikte, de 'sneller rennen' knop indrukte en zo naar de goal liep, zijn voorbij. Ook het tackelen gaat niet meer vanzelf. Wederom zul je de richting van je sliding moeten aangeven.
Voetbal is hiermee in het grafisch sterke FIFA 2002 eindelijk voetbal geworden. Je hebt inzicht en feeling nodig om de bal op het juiste moment op de juiste plek te kunnen deponeren en dus zul je moeten oefenen, iets wat bij de voorgangers totaal overbodig was.

ONWERKELIJKE SCORE

Verder is de AI van medespelers en tegenstanders sterk verbeterd. Met één klik op de knop laat je een aantal van jouw spelers het gat induiken. Dit wordt visueel ondersteund door pijlen die aangeven waar je spelers heen rennen.
De tegenstanders geven de goals echter niet meer weg. Waar je bij vorige FIFA's regelmatig met 12-4 won, daar blijft zo'n onwerkelijke score nu uit. Je wordt buitenspel gezet, er wordt rugdekking gegeven, flink getackeld, enzovoort.
De derde grote verandering bestaat uit een bal die niet meer door de CPU wordt bestuurd maar door jouw handigheid. Je kunt de bal richting geven (ook kromming) en hoe harder je de schiet- of passknop indrukt, des te harder je de bal wegschiet. Alles bij elkaar een flinke aardverschuiving. Van een grafisch fraaie footie voor de wat minder geoefende casual gamer, is FIFA 2002 veranderd in een spel dat Koning Voetbal recht doet.

FLINKE HAPERINGEN

Helaas is het niet allemaal rozengeur en maneschijn. Er zit een flink aantal haperingen in het spel. Allereerst is FIFA 2002 feitelijk alleen met een analoge pad te spelen; met een digitale pad of de keyboard geef je de bal veel te gauw te veel kracht. Vooral dichtbij de achterlijn zul je bal vaak onbedoeld uit het veld trappen. Ook kun je dan niet 360 graden in het rond passen; een fikse belemmering.
Verder heeft men de AI wel verbeterd maar daardoor is het spel veel moeilijker geworden. De Amateur mode van FIFA 2002 is bijkans lastiger dan de Wereldklasse mode van FIFA 2001.
Balen is ook dat de licenties van de Nederlandse ploegen (op Ajax, Feyenoord en PSV na) ontbreken. Moet je allemaal zelf gaan editten. Verder lijken de spelers niet op de echte spelers.

VROEG FLUITJE

En we gaan door. Het toevoegen van de knoppen voor vrijlopen en links en rechts effekt geven, is ten koste gegaan van de passeerbewegingen. Slechts één schijnbeweging zit nu nog onder de knoppen en dat maakt FIFA 2002 iets te veel een passing game.
Verder zijn corners (wederom) volkomen onhandelbaar. Of je ze nu neemt of tegen krijgt, je doet daar niet mee. Dit geldt ook voor lange halen naar voren; de daaropvolgende kopduels win je nooit.
En waarom kan je bij een vrije trap geen man buiten de muur selekteren? Waarom hoor je de fluit van de scheids soms eerder dan de overtreding? Waarom blijven de instellingen (wederom) niet bewaard als je een nieuw toernooi begint? Waarom is de radar zo klein dat je niets ziet? Waarom wordt jouw speler niet aangevallen als je stilstaat? En waarom reageert de besturing (wederom) niet meteen op jouw vingerbewegingen? Feit blijft echter dat FIFA 2002 zeker verbeterd is en ik er veel lol mee heb beleefd. Deze game is dan ook momenteel absoluut de beste footie op de PC, hoewel dat gedeeltelijk ook komt door het ontbreken van concurrentie. Perfekt is FIFA 2002 immers absoluut niet en daar testen we op: perfektie.



Woede en walging toen de vrouw van de voorzitter naakt het veld betrad.

EA Sports / Electronic Arts / Tel: 00800-94055555 / fifa2002.ea.com — PLAYSTATION

SKATE	GRAPHICS	8	REPLAY	7	GAMEPLAY	8	SCORE 63

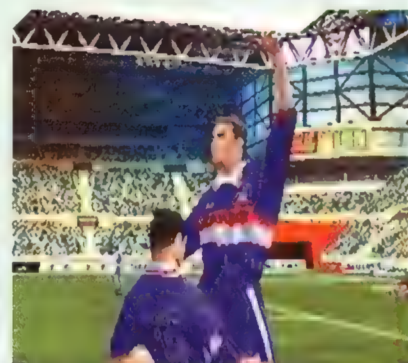
'Zolang er nog genoeg volk is dat PSX-titels aanschaft, maken wij FIFA-games voor deze console', moeten ze bij EA gedacht hebben. En dus krijgen we van hen ook dit jaar nog een voetbalspel voor onze kiezen op het oude grijze machientje.

FIFA FOOTBALL 2002

De eerlijkheid gebiedt me te zeggen dat het me behoorlijk tegenviel om de PSX versie van FIFA Football 2002 te spelen én te reviewen. Zeker nadat ik aardig wat uurtjes was bezig geweest met de PS2 editie, die me erg beviel.
Natuurlijk kan de 32-bits versie niet tippen aan die van de 128-bits console maar daardoor was ik eerlijk gezegd toch geneigd om deze versie een beetje links te laten liggen, verwend als ik inmiddels ben. En dat kan ik natuurlijk niet maken, omdat er nog steeds veel PSX-bezitters zijn die vol smart uit hebben gekeken naar het nieuwste deel in de FIFA-reeks.

FRUSTREREND

Voor deze versie van FIFA 2002 geldt hetzelfde als voor de andere twee versies: dus onder meer een vernieuwd passing systeem, prima commentaar (dito soundtrack) en veel competities, behalve de Hollandse.
Of het deze versie ten goede komt? Niet bepaald want het passing systeem komt, in tegenstelling tot in de PS2 versie en op de PC, niet echt goed uit de verf. Da's vrij logisch natuurlijk, aangezien de analoge controller-opties een stuk beperkter zijn. Het maakt 't spelen van deze versie dan ook een stuk frustrerender.
De speelsnelheid is nu wat trager (meer het realistische Pro Evolution-tempo), iets wat op de PS2 goed uitpakt maar wederom niet op de PSX. En waar in de voorgaande edities de graphics steeds wat beter werden, lijkt men nu niet echt veel moeite te hebben gedaan om deze positieve ontwikkeling door te zetten, een ontwikkeling die we de laatste tijd steeds vaker op de PSX tegenkomen. Nee, over deze versie kan ik kort en bondig zijn: lekker laten liggen (tenzij je een die-hard FIFA-liefhebber bent) en gewoon alsnog ISS Pro Evolution 2 (dé footiegame op de PSX) scoren. En anders lekker doorsparen voor die PS2.


Wat ze privé doen, moeten ze zelf weten maar laten ze 't ook privé houden.


De Engelse midvoor Parkinson, kreeg vaak de bibbers voor een leeg goal.


Is die FIFA game eigenlijk 18+?

EA Sports / Electronic Arts / Tel: 00800-94055555 / fifa2002.ea.com — PLAYSTATION 2

SKATE	GRAPHICS	8	REPLAY	8	GAMEPLAY	8	SCORE 81

Geen Nederlandse competitie in de nieuwe FIFA Football 2002. Dan moet de game wel héél erg goed in elkaar steken om de strijd aan te kunnen gaan met This Is Football 2002 en Pro Evolution Soccer.

FIFA FOOTBALL 2002

Aangezien de FIFA-games in het verleden als zoete broodjes over de Nederlandse toonbanken vlogen, is ook nu de kans groot dat dit met de nieuwste editie gebeuren zal. Alhoewel, dat zou nog weleens tegen kunnen vallen nu onze eigen Mickey Mouse-competitie niet in de game verwerkt is.
In plaats daarvan moeten we het doen met bijvoorbeeld de Israëlische competitie.
Ook de spelersnamen van het Nederlands elftal zijn niet terug te vinden, evenals die van een aantal andere nationale teams. Is dat geen trieste zaak?
Natuurlijk moeten we ons hier niet blind op staren. Konami's ISS-games hebben nooit een Nederlandse competitie, laat staan officiële spelersnamen gekend (tot voor kort dan in ieder geval), en This Is Football van Sony heeft (nog) lang niet zo'n grote supportersschare als de andere twee.
Tuurlijk, het gaat nu zeker ten koste van de houdbaarheid van het spel (geef toe, de aanwezigheid van de nationale competitie was een van de belangrijkste redenen om een FIFA-titel aan te schaffen) maar gelukkig kent EA Sports' nieuwste editie genoeg pluspunten om er eens flink mee aan de slag te gaan.

PASSING GAME

Zo ben ik zeer te spreken over de verbeterde gameplay (met name het passing en shooting systeem) waarover J.J. het ook al had in zijn review van de PC versie.
Het Is wel effe wennen en de spelers reageren niet altijd zoals jij wilt maar wanneer je de frustratie-fase eenmaal voorbij bent, valt er een hoop moois te beleven.
Grafisch oogt FIFA Football 2002 erg gelikt, al zul je de meeste spelers niet direkt herkennen. Ook de (fiktieve) stadions zijn erg goed uitgewerkt, al is het jammer dat 't maar vijf zijn. Karig.
Verder is de speelsnelheid ditmaal prima en lijkt men bij EA Sports eindelijk te begrijpen dat voetbal meer is dan alleen sprintjes trekken en een dozijn goals scoren. Er is nu echt sprake van een passing game en hoe beter je leert te combineren, des te groter de kans op succes. Dat was in het verleden nog wel eens anders.
Rest natuurlijk de vraag of deze verbeteringen en aanpassingen toereikend zijn om Sony en Konami het nakijken te geven. Mijn antwoord hierop kun je vinden in de review van Pro Evolution Soccer.


"Hé, ik dacht dat jij nog in de bak zat vanwege die sliding op strothoogte."


"Ja hier, ik sta al een kwartier te wachten op die sherry en leverworst!"

TDK Mediactive / Global Distribution / Tel: 010-4166416 / www.mediactive.com — GAME BOY ADVANCE

JURJEN	GRAPHICS	8	REPLAY	6	GAMEPLAY	6	SCORE 60

LADY SIA

Lady Sia is een blondje met pit. Ze springt en hakt zich een weg door twee dozijn kleurrijke levels, volgepakt met meer dan veertig verschillende soorten vijanden.

Van cassettebandjes word je tegenwoordig niet rijk meer. Dus, zo opperde iemand tijdens een bestuursvergadering van TDK, laten we het eens met iets totaal anders proberen. Videogames bijvoorbeeld. Dát leek de direkteur wel wat! Hitgevoelige licenties als Casper, Land Before Time en Shrek werden opgekocht, waarmee de multimediagigant de boel serieus lijkt te willen aanpakken. Lady Sia, een van de eerste games die de fabrieken van TDK verlaat, bevestigt dit vermoeden. Tegelijk bewijst het spel dat de ontwikkeling van een goede videogame meer vereist dan een gezonde inzet.

DETAILS

Lady Sia is een vlotte platform/aktiegame, op smaak gebracht met een snufje hack 'n slash. De game werd in Californië gemaakt maar ademt oosterse sferen.



"Hè trut, geef m'n Little Pony terug!"

Manga-achtige beestmensen bewegen voorbij knap getekende en rijk gedetailleerde achtergronden die in verschillende lagen over het beeldscherm schuiven. Het ziet er allemaal erg fraai uit maar door de vele details is het vaak onduidelijk wat nu precies een solide platform is en welk platformpje slechts als versiering is toegevoegd. Een sprong in het diepe is vaak de enige manier om daar achter te komen.

De besturing van Sia is eenvoudig; met de A-knop spring je van platform naar platform, terwijl je met de B-knop inhakt op iedereen die je daarbij hindert. Door afwisselend op B en R te drukken kun je combo's uitvoeren maar als dit al enig voordeel oplevert, is het nauwelijks waarneembaar.

Wel waarneembaar is het feit dat Sia met iedere zwaardslag een stukje naar voren schuift. Erg irritant want hierdoor donder je regelmatig van een platform.

De eindbaasgevechten zijn lastig maar eigenlijk alleen omdat ze onlogisch zijn. Vaak had ik geen idee wat er van me werd verlangd, waardoor ik gedwongen was om op internet naar de juiste strategie te speuren. De grote walrus versla je bijvoorbeeld door een keer of zes tegen de vloer te stompen, je moet er maar op komen. Een andere keer versloeg ik een eindbaas zonder dat ik wist wat ik nu eigenlijk precies had gedaan.



"Flauwerd, je had beloofd dat ik met je Betty Spaghetti mocht spelen."

Ik zat een beetje op de knopjes te rammen totdat ik plots had... gewonnen?

SCHAARS TALENT

Platform liefhebbers die niet al te kritisch zijn ingesteld zullen zich waarschijnlijk wel een tijdje vermaken met Lady Sia, het spel biedt genoeg levels en variatie. Veeleisender gamers zullen zich echter al snel storen aan de matig ontworpen levels en het feit dat enkele duidelijke gameplay-missers door de testfase zijn gekomen. Veel mensen kunnen mooi tekenen maar het vermogen om een écht goede videogame te maken blijft een schaars talent. ◄

Midway / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.nhlhitz.midway.com — PLAYSTATION 2

DRE	GRAPHICS	8	REPLAY	8	GAMEPLAY	7	SCORE 85

Dat NHL Hitz uit de keuken van Midway komt, valt vrij duidelijk van de game af te zien. In de goeie oude traditie van games als NBA Jam en NFL Blitz is NHL Hitz een echte action sporttitel met de nadruk op action.

Hier gaat er hier niet zozeer om een loepzuivere simulatie van de bestaande NHL-competitie te creëren maar meer om de essentie van ijshockey neer te zetten; een supersnelle, snoeiharde sport die meer van full-contact karate wegheeft dan van kunstschaatsen.

In NHL Hitz speel je felle drie-tegen-drie partijen waarin de ultraviolence niet wordt geschuwd. Je krijgt geen extra punten voor een extra mooie pass of omdat je zo fraai scoorde maar als je je gespierde lijf gebruikt om je tegenstander tegen de rand te pletten tot het laatste levenssap uit zijn lijf is gesijpeld, staat het publiek te springen en in tegenstelling tot andere NHL games hoeft de overtreder ook niet de penalty box in. Het is juist de verschrompelde tegenstander die de ijsbaan afgeknikkerd wordt, zodat jij op zoek kan naar je volgende slachtoffer.

Gelukkig draait al deze heerlijkheid met een glasharde framerate en zien de graphics er ook prima uit. En als ik de critici hoor zeuren dat de moves te simpel zijn en dat er geen diepgang in de game zit sla ik gewoon hun tanden eruit, toch?



NHL HITZ

Team 17 / Virgin / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.team17.com — PLAYSTATION

DRE	GRAPHICS	8	REPLAY	10	GAMEPLAY	9	SCORE 80

Deze titel zal hoogstwaarschijnlijk niet onder het kopje 'langverwachte games' komen te staan maar is natuurlijk wel aardig nieuws voor hardcore Worms fans.

Hoewel ik me nauwelijks kan voorstellen dat er veel hardcore Worms fans zijn die geen Dreamcast of een PC hebben en het me tevens wat handiger had geleken als Team 17 een Worms World Party voor de PS2 in elkaar had geknutseld.

Maar ja, ze zullen wel zeggen dat ik dan maar deze PSOne titel in m'n PS2 moet douwen en niet zo moet zeuren.

Mocht je echter tot de ongelukkige categorie gamers behoren die helemaal weg is van Worm games, geen DC, PC, N64 of GBC in zijn bezit heeft en een beetje moe wordt van Worms Armageddon en Worms Pinball op je trouwe PlayStation dan is dit natuurlijk de game die je moet hebben!

Want eerlijk is eerlijk; de Worms games zijn nu eenmaal verschrikkelijk leuk, superspannend en absurd verslavend en het blijft lachen om met een leger onverschrokken regenwormen de strijd aan te binden met de evenzo onverschrokken vijand en vervolgens die vijand met een regen van bommen en granaten, mortieren, airstrikes, vliegende schapen en ander oorlogstuig om de oren te slaan.

Nu nog maar even wachten op Worms Blast voor de PS2!



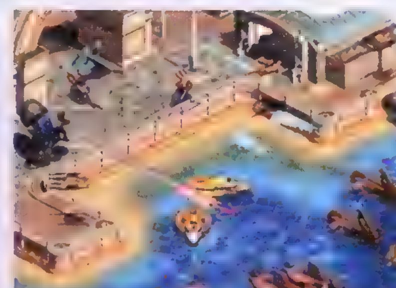
WORMS WORLD PARTY

SCORE **82**

GRAPHICS **7** REPLAY **9** GAMEPLAY **8**

Galactic Battlegrounds is niet zonder gebreken maar iedere Star Wars fan die deze game laat liggen, heeft een gaatje in zijn kop!




Star Wars Episode Nine: Trouble at Club Med.


En ze hadden 'm nog zo beloofd heel snel weer uit te graven.


Oh gossie, hij is z'n baasje kwijt.

STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS

Nu de Star Wars naam in games zo langzamerhand tot een dieptepunt is gekelderd, neemt Star Wars: Galactic Battlegrounds revanche. Is The Force dan eindelijk back?

Het grote LucasArts mag nog steeds een van de minst toeschietelijke gamedevelopers uit de biz zijn, ze hebben ons maar mooi wel klassieke series als Monkey Island, Maniac Mansion, Jedi Knight en X-Wing gebracht.
De troon van LucasArts leek onaantastbaar totdat het bedrijf haar eigen grootse reputatie begon te bezoedelen. Star Wars werd een uitmelkertje en de ene na de andere matige Star Wars game verscheen op de planken, met Force Commander als grootste misbaksel.
Op papier leek het zo leuk: Command & Conquer meets Star Wars. Een RTS dream would come true, nietwaar? Maar nee, LucasArts moest zonodig 3D gaan. Met als gevolg fletse graphics, een rampzalige camera en slechte gameplay.
Maar wie weet, misschien had LucasArts die klap wel nodig om tot inzicht te komen. De ontwikkelaar uit San Francisco bekende namelijk schoorvoetend schuld en klopte aan bij derden voor hulp. Die hulp kwam uit onverwachte hoek, namelijk Ensemble Studios die hun Age Of Empires 2 engine, tools en kennis in dienst stelden voor een nieuwe, 2D strategiegame. Star Wars: Galactic Battlegrounds is het resultaat en de fans kunnen opgelucht ademhalen.

STAR WARS SAGA ONDER JE MUIS

Om maar meteen met de deur in huis te vallen: Star Wars fans hebben hier hun ultieme game. Alle eenheden en rassen die ooit in een Star Wars film schitterden, zitten in dit spel. Daarnaast kennen de missies en de campagnes alle belangrijke en grote scènes uit de films. Je kunt dus bijvoorbeeld de Battle Of Hoth in een RTS jasje naspelen. Dat klinkt hemels niet waar?
SW: Galactic Battlegrounds komt met zes verschillende bekende Star Wars rassen. Elk met eigen units en technologieën: The Galactic Empire, Wookies, Rebel Alliance, Gungans, Royal Naboo en de Trade Federation. In totaal zijn er 300 verschillende eenheden en bekende namen geven acte de presence. Je kunt bovendien helden inzetten zoals onder andere Luke Skywalker, Han Solo en Darth Vader. Deze doen min of meer dienst als een soort Tanya en Yuri uit Red Alert 2.
Aangezien de engine heel veel eenheden tegelijk aankan, zijn de gevechten behoorlijk intens en groots. Onnodig om te zeggen dat dit een genot is om in real-time op je scherm te zien.

AGE OF STAR WARS

De Age Of Empires 2 engine en techniek schijnt duidelijk door de Star Wars epiek heen. Inzake de resources zijn voedsel, hout, steen en goud vervangen door food, carbon, ore en Nova Crystals. Het mijnen en vergaren van deze grondstoffen zal dus weinig problemen opleveren. Ook de manier waarop je je basis neerzet en uitbreidt is direkt overgenomen van Age Of Kings. Ook nu heb je vier technologie levels en is upgraden en uitbreiden van allesbepalend belang.
Ik ben erg blij dat de balans tussen de verschillende rassen goed is uitgewerkt. Zo hoeft het ene ras eigenlijk niet aan te komen met luchteenheden omdat een ander ras daar verreweg superieur in is. Terwijl een ander dan weer schittert in close combat firepower op de grond.
Dit vraagt een behoorlijk uiteenlopende benadering per ras. Hetgeen

LucasArts / Activision / Contact Data / Tel: 035-5394000 / www.lucasarts.com/products/Battlegrounds



weer zijn gevolgen heeft voor het upgraden en de keuzes die je daarbij maakt. Alleen zware eenheden met de grootste wapens produceren zal dus zeker niet de beste taktiek zijn.

IN BEELD

De manier waarop dit alles in beeld is gebracht, is een tikkeltje korrelig. Aan de ene kant is de Age Of Empire engine wat verouderd en de game draait maximaal in 256 kleuren. Hierdoor ziet 't er zeker niet super gelikt uit, helaas.
Dit alles heeft ook weer een voordeel want er kunnen maar liefst 300 verschillende eenheden op het scherm worden getoverd en je hebt geen 3D kaart nodig om deze game te draaien. Na Red Alert 2 bijna een unicum in deze tijd van GeForce kaarten en tienduizenden polygonen. De schaalverdeling is beetje cru; de AT-AT's zijn wel groter maar hadden natuurlijk ver boven alle gebouwen en eenheden uit moeten torenen maar dat is helaas niet het geval. Ook de luchteenheden kloppen niet helemaal kwa schaal. Tegelijkertijd hebben diezelfde units wel prachtig veel detail en zie je meteen welke eenheden het zijn. Deze vertrouwdheid en herkenning (voor de echte SW fans) met de eenheden is subliem.

GAMEPLAY

Met Galactic Battlegrounds revancheert LucasArts zich met verve. De game zit als RTS gewoon goed in elkaar en barst uit zijn voegen van de gameplay. Zeker Star Wars fans zullen echt van hun kruk afglijden van genot. Het naspelen van de grote battles uit de films, het controleren van alle grote helden, het besturen van ieder denkbare Star Wars unit en de zes gigantische campagnes maken dit een feest van herkenning en kwa beleving.
Natuurlijk wordt alles rijkelijk ondersteund door de bekende, imposante orkestrale muziek die we inmiddels van LucasArts en Star Wars gewend zijn. En alsof dat nog niet genoeg is, komt SW: Galactic Battlegrounds met een editor zodat de fanatieke knutselaar zijn eigen missies kan ontwerpen en de code kan customizen.
Met deze game zul je echt een hele tijd zoet zijn, misschien zelfs wel totdat Episode II in de bioscoop verschijnt. ◀

NIEUWE STAR WARS GAME VOOR PS2: JEDI STARFIGHTER

**Er staan nog een heleboel Star Wars games op stapel waaronder natuurlijk het langverwachte Jedi Knight 2 voor PC, Obi-Wan voor de Xbox en Star Wars Rogue Leader, Rogue Squadron II voor de Nintendo GameCube.
Onlangs poepte LucasArts er nog eentje uit. Tenminste de aankondiging dan en wel van Jedi Starfighter voor de PS2. Dit is het officieuze vervolg op Starfighter, de flight-action game die het helemaal niet verkeerd heeft gedaan op de PS2. In Jedi Starfighter worden voor het eerst Force Powers geïntroduceerd in combinatie met een Star Wars flightgame.
De game is zwaar gelinkt aan de nieuwe film Attack Of The Clones, zal 15 levels bevatten en moet lente 2002 in de winkels liggen.**


Bij Lucas Arts zijn ze zo eigenwijs dat ze zeker weten dat alle planeten plat zijn.




"Oké mannen, de vrachtwagen staat al klaar. Leg die AT-AT er maar op z'n kant in."



Star Wars Episode Ten: Return of the Killer Shrimps.



Ja, dat is 'm weer jongens: dat prachtige Tech Level 4.

PLAYSTATION 2

SCORE **93**

GRAPHICS 8 | REPLAY 10 | GAMEPLAY 9

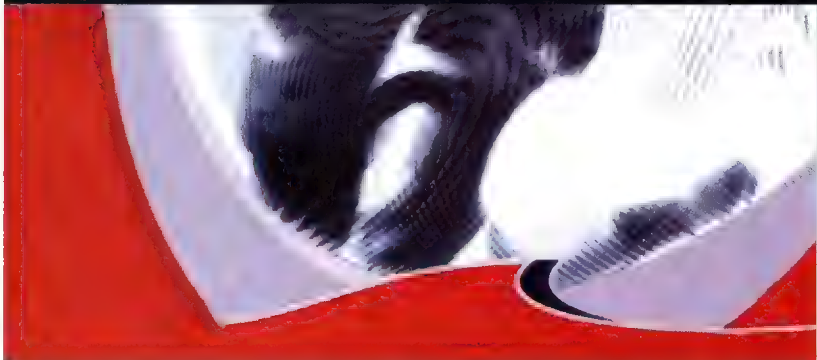
Pro Evolution Soccer is zonder twijfel de meest realistische en verslavende footiegame die ik ooit gespeeld heb!




"Gatver, staat die Figo weer te ruften. Man, de damp slaat er vanaf!"


Ierland scoort. Dat moet wel een heeeel zwakke tegenstander zijn.

PRO EVOLUTION SOCCER




Mooie graphics, domme spandoeken.


"Niet afkijken! Ga deze truuk zelf maar oefenen."

Het heeft een tijdje geduurd maar nu is ie er eindelijk: Pro Evolution Soccer, de Europese versie van Konami's Winning Eleven 5.

Ontwikkelaar Major A kwam eerder dit jaar met ISS Pro op de PS2 en wist me niet echt te overtuigen. Waar ik op zat te wachten was KCET's ISS Pro Evolution op deze console en niet veel later werd ik op mijn wenken bediend toen Winning Eleven 5 op de redaktie binnenkwam. Dit was namelijk de Japanse versie van Evolution en dus kon ik een redelijk goed beeld krijgen van wat wij zoal konden verwachten van de Europese versie.
Winning Eleven 5 was goed maar leek niet geheel afgestemd te zijn op de wensen van de doorgewinterde footiegame-freaks op ons continent. 'Maak je niet druk, het komt allemaal goed met de Europese versie', meldde Konami vervolgens en nu heb ik 'm dan eindelijk in mijn bezit.
Konami heeft de game ook maar meteen voorzien van een wat flitsender titel en gaat nu op de PS2 het gevecht aan met EA Sports' FIFA Football 2002 (en niet te vergeten het verrassend goede This Is Football 2002).

HET NIEUWE REALISME

Jarenlang heb ik hier tegen de bierkaai gevochten door te beweren dat Konami's voetbalspellen ondanks de minder mooie presentatie een stuk dichter bij de werkelijkheid stonden dan de FIFA-games. Dit had te maken met de gameplay, die vele malen realistischer was dan die van FIFA waarin het tempo extreem hoog lag en de goals je regelmatig rond de oren vlogen.
Het waren echter de games van EA die als een beest verkochten, terwijl de Konami-titels meer bestemd leken voor een wat selekter gezelschap dat zich meer verdiepte in de gameplay.
Het absolute hoogtepunt voor mij was ISS Pro Evolution op de PSX, later gevolgd door het minstens zo magistrale tweede deel, die games zorgden voor het 'nieuwe realisme' in de wereld der voetbalspellen.
Maar zelfs na deze titels snapten veel gasten nog steeds niet waarom ik zo verslaafd was aan die games. FIFA 2001 zag er immers vele malen mooier uit, bezat de officiële spelersnamen en speelde ook een stuk sneller (in mijn ogen juist een van de grootste struikelblokken van die game).
Nou, ik ben reuze benieuwd of dezelfde gasten daar nog zo over denken wanneer ze Pro Evolution Soccer naast FIFA Football 2002 gezet hebben!

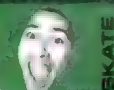
WAARDIGE OPPONENT

Zoals je een paar pagina's terug hebt kunnen lezen, mag de PS2 versie van FIFA Football 2002 er zijn maar duidelijk is dat Konami alles uit de kast getrokken heeft om ook op de PS2 een meer dan waardige opponent te kunnen zijn.
Al vind je in de nieuwste FIFA-editie meer competities en toernooien terug; Pro Evolution Soccer staat zeker z'n mannetje met meer dan 50 internationale landenteams (inclusief de All Star-teams, met de beste spelers van elk continent), verscheidene Match, League, Penalty Kick en Cup-opties en de bijna legendarische Master League (ditmaal bestaand uit zo'n 32, vooral Europese, clubteams).
Daarnaast heeft men dankzij de FIFPro-licentie ook een groot deel van de spelers van hun echte namen kunnen voorzien en tel ik een achttal schitterend vormgegeven stadions die gebaseerd zijn op the real deal (zoals de ArenA en het San Siro). En, voor de Oranjegezinden onder ons, ook het Nederlands elftal is aanwezig mét de officiële spelersnamen!

BALGEVOEL

Net als FIFA 2002 maakt Pro Evolution Soccer volop gebruik van de analoge mogelijkheden die de PS2-

KCET / Konami / Tel: 030-6622332 / www.konami-europe.com





Mendieta aan de bal en die krijgt natuurlijk een groot plaatje. Heeft ie meer ruimte voor z'n prachtige passes.



Ja, stap maar opzij kiepertje. Zo'n harde bal doet pijn aan je handjes hè?

controller biedt. De bal kan nu in elke gewenste richting gespeeld worden (mede door het gebruik van de rechter stick), wat de kans op het geven van foute passes een stuk groter maakt. Ik vind het schitterend, want het komt het realisme in de game absoluut ten goede.
Door één of tweemaal op de pass/shoot button te drukken, zul je verschillende snelheden en effekten aan de bal kunnen geven. Hierdoor duurt het even eer je het juiste balgevoel krijgt (zelfs voor degenen die ISS Pro Evolution op hun duimpje kennen) maar wanneer je dat eenmaal te pakken hebt, laat de game je niet meer los.
Dankzij de vijf moeilijkheidsgraden kun je nu ook kiezen of je computerassistentie nodig hebt bij het versturen van bijvoorbeeld langere passes, of dat je ze zelf probeert uit te voeren. Ik kan je zeggen dat ik er behoorlijk lang over gedaan heb om uit de voeten te kunnen in de hoogste moeilijkheidsgraad!
Voor de rest komt de bediening redelijk overeen met die van de PSX versies, zodat degenen die hiermee bekend zijn al heel snel goed getimede slidingen en schijnbewegingen zullen maken.

GEKKE FRATSEN

Iets wat ook een wezenlijke bijdrage levert aan de realistische gameplay, is het feit dat Konami in zee is gegaan met Interactive Studios, jawel, het team achter de Championship Manager-games. Dankzij hun immense spelersbestand en bijbehorende statistieken komen de kwaliteiten en gebreken van de spelers in PES nog duidelijker aan het licht. Over de spelers gesproken; die ogen behoorlijk herkenbaar. Oké, een Zidane of een Kluivert herken je natuurlijk eerder dan een reservespeler uit het Cypriotische nationale team maar dat neemt niet weg dat er ten opzichte van Winning Eleven 5 nog meer aandacht besteed is aan al deze spelers. Ze ogen nu nog gedetailleerder, maken vloeiender en realistischer bewegingen dan voorheen en zijn een stuk minder makkelijk van de bal te zetten als in WE5 het geval was.
Een ander pluspunt is dat het nu een stuk minder moeilijk is om als aanvaller een verdediger eruit te sprinten. Dit was in WE5 bijna onmogelijk. Ook de AI van de keeper (die in de Japanse versie behoorlijk shady was) is behoorlijk opgekrikt, zodat ie veel minder vaak lullige fouten maakt.
Het is nu dan ook allesbehalve makkelijk om een goal te scoren want die keepers krijgen regelmatig hun vingertoppen tegen goed geplaatste ballen.

GEDEVALUEERD

Als ik dan toch een minpuntje moet opnoemen, dan is het wel het commentaar. Wat dat betreft winnen zowel FIFA als This Is Football op punten. Het is jammer dat Konami hier niet wat meer aandacht aan besteed heeft, dan had mijn eindscore waarschijnlijk nog wat hoger uitgevallen. Maar ja, die 93 liegt er ook niet om, natuurlijk.
Pro Evolution Soccer is naar mijn mening de meest complete en realistische footiegame aller tijden, en ik raad alle voetbalspel-fanaten aan om deze game op de kop te tikken. Zeker nu FIFA Football 2002 ondanks de goede gameplay en mooie graphics vanuit Nederlands perspektief gezien een tikkeltje gedevalueerd is.
En wie na het spelen van deze game nog steeds niet snapt waarom ik KCET's footiegames zo hoog aansla, moet zich maar storten op schoonspringen of zo. ◄


Die heeft 't dribbelen nog van Wiel Coerver geleerd.



"Sagt die Frau, aber ich habe nur ein bein! Hahahahahahahahahahahah!"


"Als ik ergens een hekel aan heb, zijn 't wel uitwedstrijden tegen IJsland."


"Oké jongens, trek een schone broek aan en nu niet meer bang zijn hè?"



"Briefje van je vrouw, of je straks nog even langs Appie Heijn kan."

PLAYSTATION 2

SCORE 69

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
7	8	7

Nadat Naughty Dog hun laatste Crash game produceerde, had deze populaire gameheld wel wat meer rust verdiend, of in ieder geval een betere sequel.


Crash! (Ja, bij de PU kunnen ze leuke onderschriften bedenken.)


Van de makers van Buzz Lightyear, een hoogtepunt uit de game-industrie.


Zo'n kop trok Ed ook toen ie voor dit plaatje een bijschrift moest maken.

CRASH BANDICOOT THE WRATH OF CORTEX

Toen Naughty Dog de laatste hand legde aan hun multi-award-winning Crash Bandicoot serie dachten we dat er voor eens en altijd een eind was gekomen aan de spannende avonturen die we samen met Crash en Coco hadden beleefd....

Naughty Dog besloot na lang wikken en wegen Crash vaarwel te zeggen en een move voorwaarts te maken. Met de komst van de PS2 zou ook een gloednieuwe game het levenslicht gaan zien en toen we tijdens de afgelopen E3 Naughty Dog's veelbelovende Jak and Daxter speelden, waren we die hele Crash Bandicoot alweer bijna vergeten.
Helaas liggen de rechten van Crash Bandicoot niet bij de uitvoerende softwareproducent maar is het geestelijk eigendom van de serie in handen van Universal. Blijkbaar was Universal nog niet helemaal klaar om een move voorwaarts te maken en bedacht men tijdens een direktievergadering dat men er, met het oog op de veelbelovende verkoopcijfers van de vorige games, misschien toch nog één titeltje uit kon persen en wel voor de PS2!
De job werd uitbesteed aan het wat minder veelbelovende Traveller's Tales, bekend van titels als Muppet Monster Adventure, Toy Story Racing en Buzz Lightyear.
Wat zou die nieuwe developer ervan gebakken hebben? Zouden ze Crash een mooie frisse nieuwe look hebben gegeven? Of is misschien de gameplay spectaculair opgepoetst? Zou Crash Bandicoot dezelfde make-over gekregen hebben, zoals we die bijvoorbeeld bij Mario of Sonic zagen?

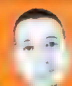
NIETS VAN DAT!

Helaas is het de dames en heren van Traveller's Tales niet gelukt om ook maar een greintje originaliteit te tonen. En zelfs als het de opdracht van Universal was om de game zoveel mogelijk op zijn voorgangers te laten lijken dan had ik er nog meer van verwacht.
Er valt dus met geen mogelijkheid te merken dat deze game niet door Naughty Dog is gemaakt, behalve dat die er waarschijnlijk een veel vettere titel van hadden gebrouwen en er wél voor hadden gezorgd dat Crash op de PS2 wat spectaculairder was geworden dan dit slappe aftreksel.

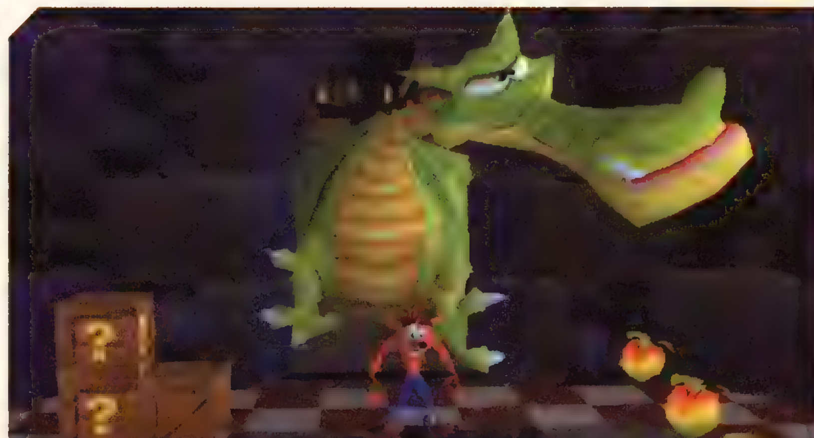
ENTER DR. CORTEX

Zelfs het verhaal van The Wrath Of Cortex is slap. De inmiddels beruchte Dr. Cortex, die het in de afge-

Universal / Atari-Soft / Tel: 0318-505464 / www.vivendi-universal-interactive.co.uk




Waarom zou Crash les nemen in een sproeivliegtuigje? Nou denk eens na: z'n voornaam is... Crash. En z'n achternaam... Talibandicoot.


Uuuuummmmmmpffffff, zeker te veel appeltjestaart gegeten.

lopen drie delen al moest afleggen tegen onze held, is weer eens terug met een of ander geniaal plan om Crash te slim af te zijn en bouwt zijn geheime wapen Crunch.
Voordat hij de laatste hand aan Crunch kan leggen, moet hij eerst even in het bezit komen van de vier maskers der elementen en daarvoor schakelt hij de hulp in van de god Uka Uka. Ja, het is me wat allemaal!
De gameplay is een regelrechte kopie van de voorafgaande delen en de game start in een warp-kamer met een vijftal poorten. In het begin is alleen de eerste open en vervolgens unlock je de andere werelden, die allemaal weer bestaan uit zes levels en een eindbaas. Nu snel op zoek naar de kristallen, pruimen en powerups -je kent het script inmiddels wel- en zorgen dat je heelhuids het einde van het level bereikt.

SLAPPE HAP

Omdat ze natuurlijk niet konden wegkomen met een exacte kopie van de Naughty Dog games moesten ze bij Traveller's Tales wel hier en daar wat extraatjes toevoegen aan de game maar die zijn dan ook op één hand te tellen.
Zo is er een aardig nieuw leveltje (Marble Madness), heeft Crash er een nieuwe move bij (onze held kan tegenwoordig stiekem langs een vijand 'sneaken') en zijn er een paar nieuwe powerups.
Afgezien daarvan is het allemaal het bekende werk en misschien is dat nog wel een geluk bij een ongeluk. Stel dat ze bij Traveller's Tales met hun vieze vingers aan de besturing van Crash hadden gezeten, dan was het helemaal een zooitje geworden! Gelukkig blijft het besturen van Crash en Coco een simpele zaak en zal iedereen die bekend is met eerdere (Ik wil bijna zeggen 'echte') Crash games, de gameplay in één seconde oppikken.
Of ze er erg veel plezier aan zullen beleven is een tweede zaak maar als je er niet vies van bent om nogmaals de inmiddels bekende levels te doorploegen, ga gerust je gang. Ikzelf had er geen zin meer in toen Crash tot mijn grote schrik weer eens in zo'n bespottelijk kart-level belandde.

BEGRENSD

Tot mijn verbazing erft deze PS2 titel ook de negatieve kanten van de oorspronkelijke game die te maken hadden met de technische beperkingen van de oude PlayStation. Je zou toch denken dat een nieuwe game op een sterkere console hier wat verandering in had gebracht?
Omdat de gameplay letterlijk is gekopieerd, speelt het avontuur zich nog steeds af langs een duidelijk vastgelegd pad en zijn kleine uitstapjes daarbuiten onmogelijk door de 'onzichtbare' begrenzing van je karakter. Heel begrijpelijk in een PSone game maar te simpel voor de PlayStation 2 natuurlijk.
Daarnaast blijven de muurvaste camerastandpunten het moeilijk maken om de moves van Crash juist te plaatsen. Vaak moet je een half uur mikken voordat je Crash op de juiste plek krijgt. En val je verkeerd, dan ben je gelijk dood. Een probleem dat wat mij betreft niet doorgepoort had hoeven worden.

GRAFISCHE TELEURSTELLING

Uiteraard is deze Crash titel grafisch gezien de mooiste uit de serie maar dat mocht ook niet al te moeilijk zijn. Voor een PS2 game echter is The Wrath of Cortex best een aanfluiting te noemen. Daar waar Sonic herboren werd in 3D en ik twee maanden geleden Klonoa's digitale make-over bezong, ziet Crash er niet veel anders uit dan een PSone karakter met een handjevol extra polygonen.
En dan heb ik het nog niet eens gehad over de environments en de textures! De game ziet er gewoonweg teleurstellend uit. Saai en absoluut niet in balans want tussen de meest gare saaie vale levels zit dan ineens weer een hele mooie, vol frisse kleuren en spannende animaties. Alsof de levels door verschillende designers zijn ontworpen, die elkaars werk pas mochten zien op de dag dat alles ingeleverd moest worden. Een vreemde zaak!

LADEN

Over het geluid kan ik kort zijn; dat is gewoon een letterlijke voortzetting van de eerdere Crash titels. Een library vol aardige geluidseffekten en een simpele soundtrack met de bekende conga's.
En als je dacht dat er nu verder niets meer was om over te zeiken, vergis je je: er is namelijk nóg een minpunt aan deze game en dat zijn de belachelijk lange laadtijden. Bij elk nieuw level is de machine zo hard bezig, dat je een beetje hoop krijgt dat er nu wel iets heel erg spectaculairs aan gaat komen. Maar ik kan je alvast uit de droom helpen want iets spectaculairs is wel het allerlaatste dat je in Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex kunt verwachten.
Het is gewoon een prima speelbare platformer, waar je - als je alle verwachtingen opzij schuift - nog wel lol mee kan hebben ook.
Maar het is wel treurig voor Crash, dat zijn veelbelovende carrière niet het spectaculaire vervolg krijgt dat hij verdient. ◀


Ooit heeft Tarzan het een keer met een aap gedaan... en dit is het resultaat.


Nee dank je, ik bewaar ze liever voor de dorst.



Echt hoor, die Crash is gewoon een terrorist.

PC

SCORE 85

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
8	9	8

Empire Earth is verre van origineel maar staat driedubbel en dwars bol van de zeer vermakelijke gameplay. Genieten geblazen voor alle strategyfans.



EMPIRE EARTH

Trek Age Of Empires een Civilization jasje aan en speld het af met een 3D vignet. Wat krijg je dan? Juist Empire Earth.

Liefhebbers van strategygames zitten er warmpjes bij deze zomer. Wat te denken van de add-on voor Red Alert 2, Battle Realms, Civilization III, Star Wars Galactic Battlegrounds en Empire Earth.
Die laatste komt van het jonge Stainless Steel Studios, opgericht door ex Age Of Empires designer Rick Goodman. De man heeft zijn sporen in de gamesbiz dus verdiend en besloot het avontuur opnieuw aan te gaan met een eigen ontwikkelstudio.
Hij hoefde niet lang na te denken over een concept. Goodman wilde dé ultieme strategiegame maken die de hele wereldgeschiedenis zou bevatten maar tegelijkertijd moest het spel voor een brede groep speelbaar zijn.

EVOLUTIE

Ambitie is Goodman dus niet vreemd, het spel bestrijkt dan ook meer dan 500.000 jaar geschiedenis verdeeld over veertien tijdperken. Dat lijkt gigantisch en dat is het ook, al speel je natuurlijk niet iedere periode jaar na jaar door. We hebben het dan over de Prehistoric, Stone, Copper, Bronze, Dark, Medieval, Renaissance, Imperial, Industrial, Atomic-World War I, Atomic-World War II, Atomic-Modern, Digital, en Nano Ages.
Wanneer de ene periode in de ander overgaat worden eenheden logischerwijs geupgrade en komen er steeds meer technologieën, units en nieuwe gebouwen beschikbaar. Met genoeg research en upgrade kunnen je havens veranderen in marinebasissen en veranderen je kanonnen bijvoorbeeld in moderne tanks.
Het komt dus allemaal neer om zo snel mogelijk te evolueren op technisch, militair en geestelijk gebied. Ook priesters en kerken spelen een rol daar een vleugje magie en spiritualiteit natuurrampen of juist bibliotheken vol wijsheid op kunnen leveren.

KIES JE EEUW

Het leuke van Empire Earth is dat je de hele campagne kan spelen waarbij je door alle tijdperken fietst maar je kan ook kiezen om één losstaand tijdperk te spelen. Zo zullen sommigen liever in de Griekse en Middeleeuwse sferen blijven terwijl de futuristische gamer meteen naar de Digital of Nano Age zal hoppen.
De grootste kick blijft echter om het hele spel als een voortschrijdende tijdlijn te spelen. Zo kom je ook alle grote helden uit de geschiedenis tegen die jouw manschappen kunnen inspireren tot grote daden en heldhaftig optreden. Napoleon, Generaal Patton of Von Richthofen zijn een paar van dergelijke gamehelden die de missies in de tijdperken van een persoonlijk sausje voorzien.


Zo'n huis aan 't strand is leuk maar bij vloed moeten de stoelen op tafel.


"Heiho, heiho, je krijgt het niet kado."


Iemand zin in de toekomst?

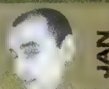


Wat er ook gebeurde, de roden weken in thuiswedstrijden nooit af van hun zo succesvolle 8-5-6-1-3 opstelling.

STRATEGIE OP NEXT GEN CONSOLES?

Shooters, racegames, action-adventures... allemaal zien we ze op PC én consoles. Alleen het strategiegenre lijkt exclusief voorbehouden aan de PC.
Westwood heeft het wel eens geprobeerd met Command & Conquer op de PSX en de N64 maar ziet er inmiddels ook geen brood meer in.
Age Of Empires 2: Age Of Kings is er voor de PlayStation maar dat is een groot drama. De besturing en de gameplay lijken zich gewoonweg niet te lenen voor een console. En dus moeten alle next gen consoles het zonder strategietitel doen.
Alle next-gen consoles? Neen! Eén titel biedt moedig weerstand tegen de PC overheersing in RTS land. Kingdom Under Fire 2 verschijnt namelijk voor de Xbox. En laat het originele Kingdom Under Fire (PC) het nou zeer matig hebben gedaan. Waarom dan juist deze sequel voor Bill Gates' nieuwe doos? Ik voorzie nu al weinig goeds...

Stainless Steel Studios / Sierra / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.empireearth.com




A Knight's Tale.


Twister.

INTERFACE

De bediening is zeer eenvoudig; alles gaat met de muis en het in- en uitzoomen gaat ongeveer zoals in Emperor; Battle For Dune met dien verstande dat het hier beter toepasbaar is. Ook het kiezen van verschillende houdingen (agressief, voorzichtig et cetera) en diverse formaties gaat met de muis.
Je kunt echt helemaal tot aan het kruis van een voetsoldaat inzoomen al schrik je je dan wel te pletter. Dan blijkt dat de polygonen van de mannetjes heel laag zijn en van de texturen niet veel overblijft. Dat maakt eigenlijk niet uit want helemaal ingezoomd zul je toch nooit spelen. Handig is dat je zelf kunt bepalen naar welke kant je formaties/legers kijken; een vernuftig extraatje want zo kun je eventuele nieuwe aanvallen alvast scouten. Het spel maakt onderscheid tussen 'shock'-, 'piercing'- en 'range'-eenheden en de juiste combinatie van die drie zorgt voor een gunstige uitslag na een gevecht.
Hoe dan ook; een pluim voor de interface. Iedereen die af en toe RTS games speelt, kan er zo mee aan de slag.

VAN KATAPULT TOT LASERSTRAAL

De engine zelf staat behoorlijk zijn mannetje. Je kunt de slagvelden in verschillende resoluties opkrikken en de 3D gebouwen, eenheden en voertuigen zijn duidelijk herkenbaar. Er is niet zo heel veel detail onderling te bespeuren maar daarvoor krijg je wel 200 verschillende eenheden.


The Perfect Storm.

Ook de verschillende tijdvakken zijn gewoon super leuk om door te spelen.
Het feit dat je de ene dag nog met katapulten en galjoenen in de weer bent en een week later met F 16's en hightech lasertanks knokt, spreekt zeer tot verbeelding.
Overigens gaat de tijd in multiplayer games veel sneller aangezien je niet vier dagen achter elkaar online kunt zijn (alhoewel ik ken freaks...).
Hier upgrade je dus vliegensvlug, al kun je ook dan kiezen om een multiplayer battle te beperken tot een bepaald tijdperk.

WINNAAR

Eigenlijk trekt Goodman hier een hele dikke neus naar Age Of Empires Mythologies want het laat die serie achter zich op 3D gebied zonder de verslavende gameplay op te offeren.
Terwijl je Empire Earth speelt heb je voortdurend het gevoel alsof je Age Of Empires 3 aan het spelen bent en dat is eerder een compliment dan een klacht.
Neem daarbij het feit dat je door al die verschillende tijden kunt battelen in een puike 3D engine en de strategiefan komt uiteindelijk als grote winnaar uit de bus.
Origineel is het allemaal niet maar dat was dan ook niet het uitgangspunt.


Saving Private Ryan.


Die Piratenbraut.


Pearl Harbor.

Bovendien is originaliteit in de gamesbiz al lang verdronken in de put der commercie. En dan kun je maar beter een veelomvattend en gewoonweg superleuke strategygame als deze op je harde schijf hebben ronken nietwaar?

Naughty Dog / Sony / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.naughtydog.com

BORIS

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
9	8	8	89

Je hoeft echt geen liefhebber van platformgames te zijn om van Jak and Daxter te genieten. Naughty Dog heeft weer een game van hoog niveau afgeleverd.





"Daxter, volgens mij zijn we iets op 't spoor."



"Zo heb ik 't Mario ook altijd zien doen."

JAK AND DAXTER

Wat Super Mario 64 was voor de Nintendo 64 moet Jak and Daxter worden voor de PlayStation 2. Dat zijn grote woorden die nog wel effe waargemaakt moeten worden.

Nadat Naughty Dog stopte met Crash Bandicoot (zie ook pag.58) werd besloten om iets heel nieuws te gaan maken. Het werd Jak and Daxter.
Het is nog steeds een platformgame maar dat wil niet zoveel zeggen. Deze keer heeft de speler namelijk echte vrijheid en kan hij overal gaan en staan. Het is dezelfde vrijheid die Super Mario 64 en de N64 zo geliefd maakten. Jak & Daxter is eigenlijk de eerste game die Mario op dat gebied kan evenaren en alleen daarom al verdient deze game zijn plekje in de spotlights.

BEKENDE TOVERDRANK SHIT

Het verhaal is simpel. Jak en Daxter zijn twee vrienden en op een dag slaat het noodlot toe en valt Daxter in een grote pot met toverdrank. Hij verandert in een fret, je weet wel zo'n klein lang beest en Jak moet met hem op pad om de lokale tovenaar om hulp te vragen.
Natuurlijk is er een hele reis voor nodig om Daxter weer zijn menselijke vorm terug te geven maar dan heb je ook wat, zullen we maar zeggen. Onderweg moeten Jak en Daxter Eco Orbs verzamelen, kleine dingetjes die je oppakt zoals je die in elke platformgame tegenkomt. Vanzelfsprekend staan er ook puzzels op het programma die wat moeilijkheidsgraad vallen in de categorie 'precies goed'.

ORBS VERZAMELEN

De orbs spelen een belangrijke rol in het leven van Jak en Daxter. Zo zijn er bijvoorbeeld ook gele Orbs die je health weer aanvullen en die je, net zoals Eco Orbs, krijgt als je een vijand hebt verslagen.
Overigens is het spel vrij moeilijk want als je niet oplet en je wordt geslagen door een tegenstander dan is de kans groot dat je het volgende half uur Orbs verzamelen moet voordat je weer net zo gezond bent als je was. Jak is dus vrij kwetsbaar maar dat brengt met zich mee dat je gewoon je doppen goed open moet houden.

SPIN ATTACK

Gelukkig is het niet alleen rennen, springen, orbs verzamelen en vechten wat de klok slaat maar zitten er ook genoeg minigames in Jak and Daxter om het geheel een beetje afwisselend te houden. In het eerste level zit bijvoorbeeld een visgame en een stuk waarbij je met een kanon moet schieten.
Kwa animatie is Jak and Daxter echt top of the bill: Disney-niveau. De characters hebben charisma en uitstraling en hun vrolijke manier van bewegen zal iedereen aanspreken.
Het is overigens leuk om te zien dat de Crash Bandicoot Spin attack is meegenomen naar Jak and Daxter. Opvallend is hoeveel interaktie Jak heeft met zijn omgeving al moet ik daar gelijk bijzeggen dat het jammer genoeg niet mogelijk is om met Daxter te spelen. Wellicht in deel 2, zo meldt Naughty Dog.

POSITIEF

Naughty Dog heeft voor Jak and Daxter een compleet nieuwe engine gebouwd die de lat voor de concurrentie aanzienlijk hoger legt. Het is gewoon indrukwekkend om te zien hoe ver je kunt kijken. Helemaal als je bedenkt dat je overal naar toe kunt lopen. De kleuren van het spel zijn super vrolijk en dat geeft het spel een frisse, aantrekkelijke sfeer. Ik denk dat je helemaal niet perse van platformgames hoeft te houden om te zien dat de aantrekkingskracht van deze titel enorm is. Je gaat dit willen spelen, zou ik haast zeggen in mijn enthousiasme over zoveel kwaliteit.
Laat ik daar gelijk even aan toevoegen dat je Jak and Daxter niet zomaar 1-2-3 hebt uitgespeeld maar dat vinden de meeste gamers alleen maar positief, toch? ◄



"De wind komt uit het westen Dax, vandaag geen last van kwallen."



Ja Jak, da's heel cool, alleen krijgt Dax een boomstam in z'n smoel.



"Sorry, geen ruimte voor lifters vandaag!"

PC

SCORE **83**

GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8

AvP 2 streeft zijn voorganger voorbij en is het meest scary spel dat ik in lange tijd heb gespeeld. Zeker een van de betere en originelere shooters van 2001.

ALIENS VERSUS PREDATOR 2



"Nare creaturen! Ik zal er persoonlijk voor zorgdragen dat u niet in deel 3 zult kunnen participeren."

De dodelijkste filmmonsters aller tijden zijn terug op het PC scherm met in de hoofdrollen de schietende marinier, de jagende predator en de alles verslindende alien.

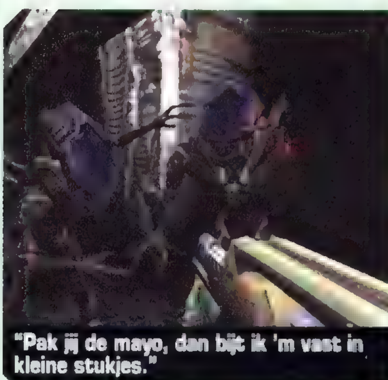
Het eerste deel van AvP kreeg redelijk positieve kritiek maar doordat het spel een uitgebreide save-optie miste, doofde de vlam al snel weer uit.
Het concept was natuurlijk briljant: speel alles door de ogen van de alien of de predator, óf als de mens die door beide monsters wordt opgejaagd. Een zenuwslopende ervaring die het vooral van de extreem donkere omgevingen moest hebben.
Naast het probleem van het saven was er totaal geen verhaallijn; het waren meer een aantal missies die aan elkaar geplakt waren.
In AvP 2 zijn de drie verhaallijnen overlappend en is er zelfs een heus plot. Zo kom je in alle drie de verhaallijnen op plaatsen waar je al eens bent geweest, enigszins vergelijkbaar als in de Half-Life spellen. Ook worden de missies prachtig opgebouwd waarbij die van de alien wel het meest bijzonder is.
Je begint als kleine, baby alien (face-hugger), moet een gastheer vinden om vervolgens te poppen tot je uiteindelijk een volgroeide volwassen exemplaar bent, compleet met dodelijke staart en natuurlijk de alles verslindende kaken.
En gelukkig kun je AvP 2 nu wél overal saven, al kunnen de diehards deze optie uitschakelen.

ALIEN

Ik vond het spel als alien even uniek als verwarrend. Je kan namelijk op

Monolith / Fox Interactive / Sierra / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / aliensvspredator2.sierra.com/




"Pak jij de mayo, dan bijt ik 'm vast in kleine stukjes."


Voor je 't weet hebben ze je auto in Picasso motief gespoten.


Oooh! Dit is zelfs voor een alien een zeer obsceen gebaar!


"Net op tijd, had ie bijna op koffie mét suiker gedrukt"

muren en plafonds klimmen, en hoewel het erg leuk is om hangend aan het plafond te wachten en je ineens te storten op een niets vermoedende marinier, werkt die positie ook zeer desoriënterend. Bovendien moet je altijd Shift ingedrukt houden, anders val je weer naar beneden.
De alien heeft een speciale view waarmee hij in het donker kan kijken. Deze is een beetje vergelijkbaar met een sterk overbelicht filmnegatief en wekt niet echt relaxed.
Wanneer je een volgroeide alien bent, ben je een supersnel en dodelijk beest. Je hebt deze keer een nieuwe vaardigheid: een speed jump waarmee je plotseling enorme sprongen richting vijand kunt maken om een flinke hap uit diens hoofd of borstpartij te nemen. Lastig te doen maar goed uitgevoerd in één keer dodelijk.

PREDATOR

De predator is de meest sneaky van de drie en een echte jager. Hij heeft drie views waarmee hij in het donker mensen en aliens kan zien; een soort verschillende infrarood brillen dus. Zijn speer, plasmagun, disc en een sniperrifle maken dat je ook goed op afstand kan killen.
De predator's meest coole feature is natuurlijk zijn cloack mogelijkheid waardoor hij zo goed als onzichtbaar opgaat in de omgeving. Echter, je energie raakt hierdoor op en als je deze moet laden, ben je weer zichtbaar. Hierdoor is de predator niet zo makkelijk te spelen als in het eerste spel.
De enorme jumps in combinatie met cloacken zijn nog steeds super coole moves.
In het verhaal van de predator moet je een paar van zijn soortgenoten redden die door mariniers gevangen zijn genomen, waarbij je eveneens op de slijmerige aliens stuit.

MARINE

De marine is op zichzelf het minst sterke karakter om mee te spelen maar hij kan bogen op behoorlijk wat firepower. Echt prachtig is het schouderlampje van de marine dat je in donkere situaties van een beetje licht voorziet. De wapens zijn behoorlijk krachtig en je zult alle ammo en bommen nodig hebben.
Je kunt deuren en machines hacken en je hebt een radar. Die radar werkt erg op je zenuwen en is sfeerbepalend. Zeker wanneer die witte stipjes steeds dichter in de buurt komen en je nog helemaal niets voor je ziet bewegen. Soms zijn het slechts vergeten transmitters of communicators, terwijl je er natuurlijk vanuit gaat dat het aliens zijn. Een ander keer zijn het aliens maar zitten ze recht boven of onder je. Jijks!

ZWEETHANDJES

Dit alles levert een speciale ervaring op die je niet bij veel andere shooters zult ervaren. Vooral als marine zat ik meer dan me lief was met hartkloppingen en zweethandjes achter mijn machine. Zeker wanneer je door je radio hoort dat de aliens 'all over the place!! ' zijn, je gegil en schoten hoort en op dat moment twee van die creeps door het plafond naar beneden storten om jou aan te vallen.
Ook luchtschachten en ventilatieroosters zijn voortdurend verdacht want voor je het weet breekt er een sissend beest doorheen. Zenuwslopender dan dit krijg je het voorlopig niet. Diverse scripted events helpen hier aan mee. Licht dat uitvalt, machines die ontploffen, complete vloeren die instorten, explosies en ga zo maar door.
De predator en de alien ervaring hebben veel meer een stealthy tintje waarbij je plannen en speuren afwisselt met bruut geweld. Het is ronduit vermakelijk om als gecloackte predator je prooien eerst te observeren alvorens je ze als jachttrofee mee naar huis neemt. Ook het wachten op het plafond als alien terwijl de mariniers onder je door lopen, behoren tot fantastische momenten

(TE) KORT?

Iedere kant (marine, alien, predator) kent zeven missies, dus in totaal heb je er eenentwintig. Per verhaallijn ben je ongeveer acht uur bezig maar er zullen natuurlijk altijd mensen zijn die het spel binnen twintig uur uitrushen. Dat lijkt me in deze game overigens lastig, zeker wanneer je de moeilijkheidsgraad flink opkrikt.
Het probleem is natuurlijk wel dat genoeg gamers het spelen als bijvoorbeeld alien links laten liggen. Het bangst word je namelijk absoluut als je alles door de ogen van een marine ervaart (een monster spelen is een unieke ervaring en daarvoor verdient de game een pluim) en dus zullen er genoeg gamers zijn die puur voor de marine gaan en dan valt de singleplayer experience toch wat kort uit.
Ik heb ze alledrie gespeeld en vond de marine het spectaculairst, daarna de predator en daarna de alien, al heb ik me met alledrie vermaakt.
En dan zijn er natuurlijk nog de Multiplayer modes die het spel online vorm geven. Al met al een zeer gevarieerd pakket vol zenuwtergende aktie dat als geheel zeker weet te overtuigen. ◀


Oh nee, de beruchte kogel-terugkopper!


"Knap hè, helemaal gemaakt van Lego Technics."


"Tja, dan raak je enthousiast door Tom Clancy maar in de praktijk..."


"Biertje!"

EA Sports / Electronic Arts / Tel: 00800-9405555 / nbalive2002.ea.com — PLAYSTATION

JEROEN | GRAPHICS 6 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 7 | SCORE 69

NBA LIVE 2002

Met de 2000 versie van NBA Live was ik dik tevreden en daar komt helaas geen verandering in.

NBA Live 2000 is naar mijn mening de beste in EA Sports lange en roemruchte reeks. Grafisch zag het er flex uit en ook de te unlocken NBA sterren hielden je zeker een paar maanden zoet.
In mijn ogen had EA de top op de PSX bereikt en net zoals dat bij een bergetappe ook altijd is; na de top komt de afdaling en dat gebeurde dan ook bij NBA Live 2001 en met NBA Live 2002 wordt die afdaling hoogstens een beetje minder steil.

PLAT

Het lijkt erop dat ze 't bij EA een beetje zijn verleerd. De 99 versie van Live liet je spelen met NBA sterren die vol oogden. Grafisch was het zeer oké en de 2000 versie deed het nog even dunnetjes over.

Met de 2002 versie lijken we warempel weer terug te zijn in de old days! Platte graphics en gepixelled publiek zetten de toon. Maar niet alleen de graphics zijn plat, de gameplay laat in deze versie ook veel te wensen over.

Zo lijkt het bijna onmogelijk om een beetje normaal te sliden. Iedere keer als je even snel moet reageren, zal jouw speler een beetje stotteren. Niet echt handig als je tegenstander op deze manier gewoon langs je loopt zonder ook maar een zuchtje inspanning.
Wel goed is de manier waarop jouw spelers hun lijnen lopen. De small forward en de shooting guard sprinten mooi langs de zijlijn, dat levert genoeg afspeelpunten op en geeft de gelegenheid om een dodelijke fastbreak uit te voeren.

CHALLENGE

In de PS2 versie was er een Franchise mode in het leven geroepen. Helaas voor de PSX basketbal fanaat is deze versie daar niet mee uitgerust. Wel kun je je lol op met verschillende challenges. Door deze 'uitdagingen' te voltooien speel je leuke en grappige extraatjes vrij, zoals een nieuwe basketbal, grote hoofden of zelfs extra dunk vermogen. Het is dan wel geen Franchise mode maar reken maar dat je ook hiermee een tijdje zoet zult zijn.

PIXEL PARADIJS

Hoewel ik de PSX een warm hart toedraag, vind ik het nu wel welletjes geweest met Sony's oude grijze doos. Niet omdat ik wil dat de publishers stoppen met PSX spellen maken maar het lijkt erop dat de games die nu nog uitkomen afgeraffeld worden. Het zijn vooral routinematig gemaakte spelletjes waarin nog maar zelden naar kwaliteit wordt gekeken en dat verdient de PSX niet.



"Wat sta je nou te zwaaien, heb je weer een nat broekje?"


"Rot op, jij hebt daarnet de hele tijd mogen stuiteren!"


"Verrek hij past er niet door, de bal is te groot!"

EA Sports / Electronic Arts / Tel: 00800-9405555 / nbalive2002.ea.com — PLAYSTATION 2

JEROEN | GRAPHICS 8 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 7 | SCORE 76

NBA LIVE 2002

Het is weer zover; een nieuw jaar, een nieuwe lading EA Sports games. Zoals ieder jaar hoort daar natuurlijk ook weer een nieuwe NBA Live bij.

De vorige versie van Live op de PS2 was niet om over naar huis te schrijven. Alles wat er maar mis kon gaan, was mis gegaan. Het was dan ook te hopen dat die gasten van EA een beetje van hun fouten hadden geleerd en ik kan je verklappen dat ze dat inderdaad hebben. Hoewel het maar een klein beetje is.

WIZARD JORDAN

Zoals ieder jaar het geval is en nu dus ook weer, is het rooster van de verschillende teams weer helemaal up to date. En ja hongerige wolven, dat betekent ook dat Michael Jordan de gelederen van de Washington Wizards versterkt.
Verder zijn de bekende speelmodes ook weer aanwezig, evenals natuurlijk de traditionele one-on-one optie. Wat zeker het noemen waard is, is de Franchise mode. We zagen hem al eerder bij Madden NFL 2001 en nu heeft NBA Live er ook een. Franchise stelt je namelijk in staat om een compleet team te leiden.
We bedoelen dan van spelerscontracten, het draften van rookies tot het traden van spelers. Alles maar dan ook alles ligt nu in jouw handen. In de Franchise mode kun je jouw gekozen team tien jaar lang leiden, dus met die replay zit het wel snor.

SOEPELER

Genoeg te doen dus maar waar het op neerkomt is natuurlijk de gameplay. Bij de vorige versie van Live was die ver beneden peil. De spelers liepen stroef en de moves die ze uitvoerden waren kwa animatie te langzaam.
In Live 2002 hebben de spelers een make-over gehad. Ze zien er wat cartoony uit, à la NBA Street, maar daardoor lopen ze wel veel soepeler en ook de animatie van de moves is er een stuk smoother op geworden. Toch, hoewel alles er dus gelikter uitziet dan in de 2001 versie, schiet het op gameplay gebied nog steeds te kort. De AI van je teamgenoten is nog steeds niet helemaal oké, ze lopen je op de meest ongelukkige momenten voor de voeten en in fastbreaks blijven ze te lang achter de bal aan lummelen zonder dat ze naar behoren hun lijnen lopen. Ook het rebounden is nog steeds een pain in the ass. Daar komt bij dat een post-up move nauwelijks te verdedigen is. Iedere keer is het beuk, beuk en hookshot. Als het in het echt zo simpel was, had zelfs ik in de NBA kunnen spelen.
NBA Live 2002 is zeker geen slechte game maar er zitten nog wel wat missertjes in.


De Timberwolves hadden geen kind aan de Pygmean Dwarfs.


Z'n okselgeur heeft 'm al heel wat scores opgeleverd.

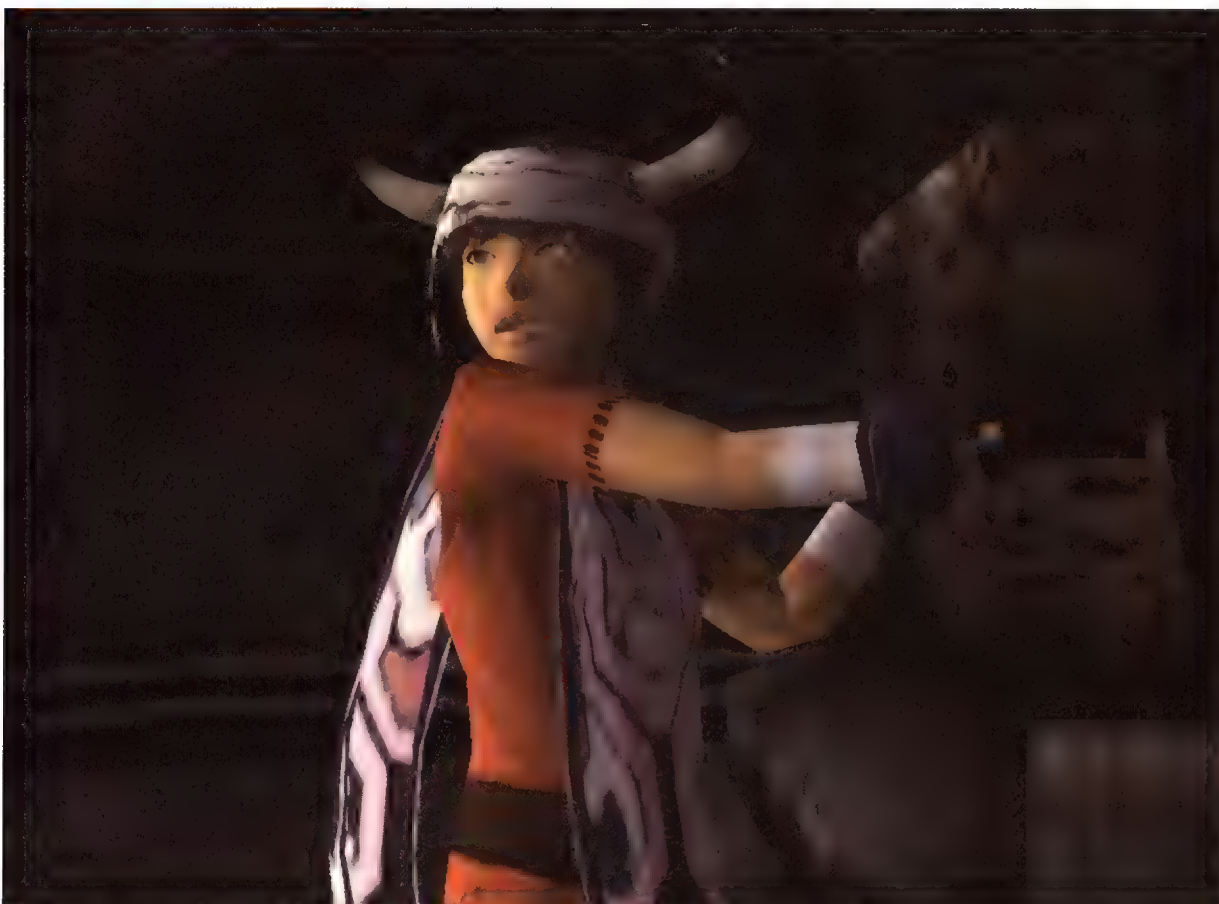

"Verrek hij past er niet door, de basket is te klein!"

PLAYSTATION 2

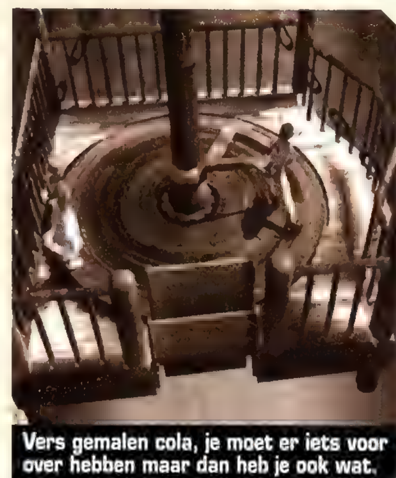
SCORE 90

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
9	6	9

Woorden schieten tekort om te beschrijven wat voor een meesterwerkje Sony heeft afgeleverd met dit adembenemende adventure.




Kom op, een beetje fierljepper draait hier z'n hand niet voor om.


Vers gemalen cola, je moet er iets voor over hebben maar dan heb je ook wat.

ICO

Ico is zo mooi dat je bijna zou vergeten dat het hier om een game gaat. Lees en geniet van een adventure dat zijn gelijke niet kent.

Ico vertelt het verhaal van een jongetje en een meisje die elkaar onder vreemde omstandigheden leren kennen en samen proberen te ontsnappen aan hun omgeving. Het is het klassieke romantische verhaal dat al vele malen is gebruikt in literatuur en in films maar nog nooit eerder in een videogame.
Ico, het jongetje, wordt ter dood veroordeeld en verbannen naar een kasteel waar hij wordt opgesloten in een graftombe om te sterven. Het lot beslist echter anders en Ico weet uit zijn tombe te ontsnappen. Hij gaat op onderzoek uit in het kasteel en vindt al snel een blind meisje in een kooi. Hij bevrijdt haar en samen gaan ze op zoek naar een manier om uit het kasteel te ontsnappen.
Geen eenvoudige taak want het meisje is blind en Ico moet haar vaak bij de hand nemen om haar door lastige situaties te leiden. Het arme kind heeft echter ook een gave: ze kan deuren openen die voor Ico gesloten blijven. Het lijkt er op dat ze over een bijzonder soort magie beschikt maar natuurlijk is er meer aan de hand...

ONBEGRIJPELIJKE TAAL

De levels zijn zo opgebouwd dat je altijd van A naar B moet zien te komen en daarvoor een puzzel moet oplossen. Aangezien de prinses de magische deuren kan openen maar niets kan zien, moet Ico haar naar deze deuren brengen. Hij zal daarvoor moeten puzzelen en tegelijkertijd met uit alle macht moeten verijdelen dat het meisje wordt ontvoerd door de schaduwmonsters.

Ico is dus de hele tijd 'bezig' met de prinses maar het contact tussen hen verloopt niet zoals je zou denken. Het meisje spreekt namelijk een taal die Ico niet verstaat (en de speler trouwens ook niet). Ico kan wel fluiten en het meisje zal dan voorzichtig naar hem toe komen lopen maar verder is het contact puur lichamelijk. Nee, begrijp me niet verkeerd; geen sex in deze game want daar is Ico nog te jong voor maar ze houden elkaar wel vast en lopen hand in hand door het kasteel.

VERLIEFD

De animaties van Ico en het meisje zijn zo mooi dat je gelijk verliefd wordt op de twee hoofdpersonen. De


"Geef mij maar de brug met ongelijke liggers."


"De hoofdprijs was een ton, nou ik blij natuurlijk..."


Nee, geen flauwe grappen over met z'n tweeën van het uitzicht genieten.


Mooi spul hé?

Sony Computer Entertainment / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / ww.scee.com

BORIS

makers van het spel, die ik onlangs in Japan heb ontmoet, vertelden me dat ze expres gekozen hebben voor een systeem waarbij Ico en de prinses met de hand geanimeerd werden. Motion capturing was te kunstmatig voor dit projekt en ze wilden meer een tekenfilm-achtige sfeer neerzetten.
Het is ook de reden dat de prinses een vreemde taal spreekt want de makers wilden dat de speler zich fokust op de omgeving en de spanning tussen de hoofdpersonen en niet op de dialoog tussen de twee. En gelijk hebben ze want het gebrek aan verbale communicatie schept een band die je als speler gelijk aanvoelt. Je wilt het meisje beschermen en dat is precies waar het spel om draait.

EEN DROOM

De sfeer in het spel is zo indrukwekkend dat je af en toe even moet stoppen om te genieten van het beeld dat voor je wordt geschetst. Ico doet denken aan een droom maar het is moeilijk om te zeggen waarom. Misschien is het de situatie die bekend voorkomt maar die nooit echt goed te definiëren valt. Misschien zijn het de dromerige lichteffekten in het spel die soms donker zijn en soms, als je buiten komt, zwaar overbelicht alsof je met de instellingen van je TV hebt zitten spelen.
Het camerawerk is solide en degelijk en het bevestigt het beeld dat ik kreeg van de makers; dit zijn gasten die weten waar ze mee bezig zijn.

REPLAY VALUE

Overigens is er wel iets aan te merken op het spel; er is zo goed als geen replay value. Als je Ico eenmaal hebt uitgespeeld zul je het geen tweede keer meer spelen want waarom zou je? Je kent het verhaal en je hebt alles al een keer meegemaakt. Het enige dat nog te ontdekken valt, is de taal van het meisje. Die is namelijk opeens begrijpelijk als je het spel voor een tweede keer speelt. Door middel van ondertitels kom je echter tot de ontdekking dat het eigenlijk toffer is om niet te weten wat zij zegt want het verpest een beetje de magische dromerige verstandhouding die de twee hoofdrolspelers met elkaar hebben.
Het spel zelf is eigenlijk een vrij rechtlijnige aangelegenheid en als je eenmaal alle puzzels hebt opgelost, is er niet zoveel meer te beleven. Het kostte mij overigens twee dagen om alle puzzels tot een goed einde te brengen en het spel uit te spelen. Dat lijkt misschien kort maar ik moet er wel gelijk bij zeggen dat ik me echt vermaakt heb en ik het spel elke cent waard vind. De aktie is goed, de sfeer is goed en de puzzels zijn goed. Soms is het spel moeilijk maar iedere keer als je een puzzel hebt opgelost, zul je verbaasd zijn over de intelligentie waarmee de levels zijn ontworpen en achteraf zul je denken: 'stom dat ik niet gelijk zag dat het zus en zo zat'.

VOOR IEDEREEN

Ico is mijn held en het genre dat werd gestart door Amiga toppers als Prince of Persia (de eerste en niet die crap die vorig jaar op de PC uitkwam!), Rick Dangerous, Beneath a Steel Sky en diverse Lucasarts games wordt nu nieuw leven ingeblazen door niemand minder dan Sony zelf.
De PlayStation2 is een stuk volwassener geworden dankzij Ico maar dat wil niet zeggen dat Ico niet ook voor de jongere gamers is. Sterker nog; Ico is voor iedereen. Jong, oud, broertjes, zusjes, vaders en moeders, iedereen, zelfs oma's en opa's, zullen dit een fantastisch spel vinden en ik raad elke PS2 bezitter aan om deze titel te checken.

Ja jongen, niet iedereen die in een kooi zat, kan vliegen.

"Iiiiiiiiiicooooooooolere!"



Zeg, zullen we even met z'n tweeën van het uitzicht genieten?



"Als daar ook zo'n juffrouw zit met een schoteltje, word ik helemaal gek!"

Stormfront Studios / SSI / Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.pool-of-radiance.com

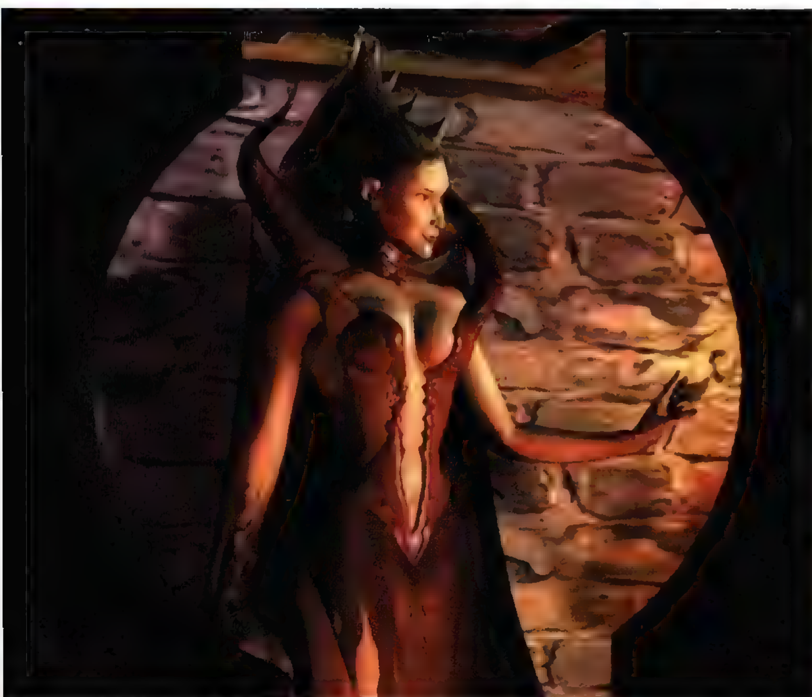
PC

JAN

GRAPHICS	9	REPLAY	6	GAMEPLAY	4

Voor een spel waar we zo lang op hebben moeten wachten valt het eindresultaat tegen. Onlogische combat, storende gameplay en een slechte balans draaien dit spel de nek om.

SCORE 50



POOL OF RADIANCE

RUINS OF MYTH DRANNOR

Ruim anderhalf jaar geleden zag ik al een presentatie van de hardcore RPG Pool Of Radiance. Aan het resultaat is echter niet te zien dat er zoveel tijd is ingestoken.

Pool of Radiance (PoR) is een van die games die zo vaak werd uitgesteld dat je al begon te vrezen of ie überhaupt het licht nog zou zien. Zover is het dan toch nog gekomen maar alle berichten op het internet over patches, bugs en crashes beloofden niet veel goeds.
Gelukkig beschik ik inmiddels over een compleet gepatchte versie dus eventuele technische problemen behoorden niet meer het rampzalige niveau te hebben als dat van de US versie toen ie net in de winkels lag. Ik was dan ook bereid de game een eerlijke kans te geven.

COMBAT

Het spel begint veelbelovend. De stad New Phlan wordt belaagd door allerlei monsters en gespuis. Al snel kom je er achter dat er een geheimzinnige Pool of Radiance aktief is die allerlei monsters uitspuwt. De oorsprong van al dit kwaad leidt je naar de mysterieuze elfenstad Myth Drannor.
Hier begint je avontuur met een reisgezelschap van vier verschillende leden. Je kunt hier een tijdje mee stoeien en je kunt zelfs een half-orc aan je party toevoegen. De stats en de skills zijn erg belangrijk dus daar ben je wel een tijdje mee zoet.
Toch groeide de scepsis al vrij snel toen ik mijn eerste schreden zette in de Combat mode. De gevechten verlopen via een turn-based systeem maar geschieden tegelijkertijd via een boomstruktuur die nogal onoverzichtelijk is. Daarnaast kun je niet door het beeld scrollen waardoor je niet eens een klein stukje vooruit kunt kijken.
Veel erger is dat je de leden van je gezelschap echt precies goed moet positioneren want als je één stapje verkeerd doet, kan dat meteen een enorme hoeveelheid schade opleveren wanneer de tegenpartij aan de beurt is. Ik vind dit systeem veel te star.

HALFSLACHTIG

Ook de balans lijkt helemaal zoek. De meeste vijanden zijn veel te sterk voor jouw reisgezelschap, zeker in het begin. Bij dergelijke games hoort de tegenstand juist langzaam opgebouwd te worden.
In PoR heb je duidelijk het gevoel dat de game niet goed getweaked is. Ook de derde set regels van Advanced Dungeons & Dragons (waar de game zichzelf nadrukkelijk mee op de borst klopt) is halfslachtig geïmplementeerd. Zo zijn sommige klassen helemaal niet aanwezig en ontbreken verschillende combat moves die er in de bordvariant wél zijn.
Grafisch is PoR een juweeltje, beter dan Baldurs Gate II en Diablo II bij elkaar. De karakters zijn in 3D en de animaties zien er verbluffend uit. De omgevingen en het artwork zijn zonder meer fraai en vooral de grotere monsters imponeren. Met name de Jabba The Hut look-a-like baddies zijn fantastisch.
Echter, ondanks het fraaie uiterlijk, hou ik toch een behoorlijk onbevredigend gevoel over aan deze RPG. De echte AD&D fans zullen teleurgesteld zijn dat niet alle nieuwe regels goed zijn verwerkt en voor de meer casual gamer is Pool of Radiance veel te gecompliceerd. ◄



"Ik word toch niet voor de zoveelste keer afgezeken in de Yo! Post?"



"Volgens mijn kaart hadden we echt bij Six Flags uit moeten komen."



"Jongens, effe lijken opruimen, m'n schoonmoeder heeft weer gekookt!"



"Zie je dat? Jezus, wat een lelijk monster! Daar lopen er geen twee van rond op deze aardkloot!"

HARRY POTTER
EN DE STEEN DER WIJZEN

Harry Potter is hot. Of je nu acht of tachtig bent, Harry Potter lijkt iedereen aan te spreken. En als jij echt niks met Potter hebt, blader dan maar heel snel door voordat we je in een gnome veranderen...

Als je denkt dat het maken van de Harry Potter games een easy projekt was dat zo snel mogelijk op diverse platforms gekwakt is om in te spelen op de hype, heb je het goed mis. Tenminste als we EA mogen geloven dat beweert dat de Harry Potter games wel degelijk met zorg zijn vervaardigd en de makers er daadwerkelijk in zijn geslaagd de sfeer van de boeken en de film zo getrouw mogelijk te volgen.
Omdat wij niet alles voor zoete spacecake slikken, hebben we eens flink onze tanden in het aanbod Potter games gezet. Wizard Jan dook in zijn mantel en zette zijn puntmuts op om de nuchtere J.J. een stoomcursus magie te geven. Het resultaat lees je in deze mini-special. ◄


Headmaster Dumbledore vertelt Harry dat ie een eigenwijs snotneusje is.

PC

JAN & J.J. GRAPHICS 8 REPLAY 7 GAMEPLAY 8 SCORE 75

DE MOOISTE HARRY

Alle spellen zijn gebaseerd op J.K. Rowlings' eerste Potter boek; Harry Potter And The Philosopher's Stone ofwel De Steen Der Wijzen. De GBC volgt het boek trouwens het strakst en is dan ook de meest diepe game van de vier.
De mooiste versie is die op de PC, die gebruik maakt van de Unreal engine. Het spel vertelt in vogelvlucht hoe de wees Harry zonder dat hij het weet een jonge tovenaar is. Als zijn verhaal begint is hij elf jaar oud en leeft hij bij zijn chagrijnige oom en tante en zijn onuitstaanbare neefje. Harry's ouders zijn jaren daarvoor vermoord door de kwaadaardige Lord Voldemort. Harry komt in contact met een woest figuur op een vliegende motorfiets die hem vertelt wie zijn verongelukte ouders waren.
Met een speciale trein die vertrekt van Perron 9 3/4 belandt hij uiteindelijk op Zweinsteins Hogeschool voor Hekserij en Hocus-Pocus. Hier leert Harry zeven jaar lang zijn tovenaarskunsten te ontwikkelen en onder controle te krijgen. Ieder jaar is een boek en de game beschrijft dus hoe Harry als groentje de beginselen van de magie leert.

FLIPENDO!

Het spreuken leren is niet alleen heel erg leuk maar ook noodzakelijk om verder te komen in de game. Het is namelijk de bedoeling dat je de spreuken zo goed en adequaat mogelijk uitvoert voor de meeste punten. Je strijdt namelijk tegen nog drie andere Houses om zoveel mogelijk punten in een heuse Cup. Spreuken leer je door met de muis volgens een bepaald, nauwkeurig te volgen patroon over het scherm te bewegen (nog best tricky). Eenmaal een spreuk geleerd, kun je deze voortaan automatisch uitvoeren. Je hoeft alleen je muisknop in te drukken en als je over een magisch object gaat, zal de bijbehorende spreuk oplichten.
Dit gaat keer op keer gepaard met een brullende Potter en af en toe werd ik wel een beetje geflipt van dat flipendo!, flipendo!, flipendo! geschreeuw. Toch zijn de stemmen heerlijk Brits en kun je desnoods kiezen uit verschillende talen. Engels is het meest authentiek maar ook Nederlands volstaat.
EA heeft duidelijk zijn lesje geleerd van Black & White.

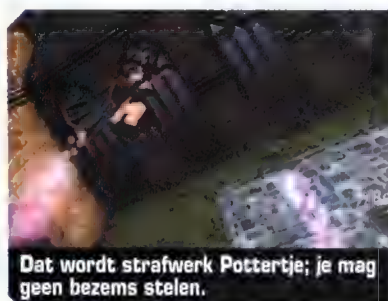
BEZEMSTEEL RACE

De game is erg laagdrempelig maar dat wil nog niet zeggen dat het niet leuk is. Van het verzamelen van magische kaarten, het ronddolen door het grote kasteel en alle kamers, het sterren verzamelen en de platform aktie werd ik zelfs behoorlijk fanatiek.
Het bezemsteel racen is zelfs super leuk gedaan en doet denken aan de snowspeeders uit Star Wars. Dit onderdeel is ook los te spelen aan het begin van het hoofdmenu, zoals het spel vol zit met allerlei mini-games. De Unreal Engine doet zonder meer haar werk en weet de sfeer van Potter en zijn maatjes fraai tot leven te brengen, met name wanneer je door een toverspiegel stapt. De lichteffekten zijn toonaangevend en ook de magie mag er zijn. Het is geen Max Payne of Unreal 2 eyecandy maar het ziet er gewoon sfeervol en fraai uit, waardoor de Potter fan zich meteen thuis voelt in dit spel. ◀

HARRY POTTER IN DE PU?

Ja, we weten het wel; Harry Potter zou te kiddie zijn, niet echt voor toffe dudes, alleen voor kneusjes. Nu, als dat zo zou zijn, lopen er een hoop kneusjes rond in de Benelux. Er zijn hier al tienduizenden Harry Potter boeken verkocht en in Engeland werden de eerste honderdduizenden kaartjes voor de film van HP vrijwel alleen door grown-ups weggesnaaid. Harry Potter is in, of je het nu wilt of niet.
De komende feestdagen zul je waarschijnlijk niets kunnen kopen zonder een Harry Potter logo erop, je zult geen TV kijken zonder reklames van die bebrilde tovernaarsdude en nu dus ook geen console kunnen pakken zonder, precies... een Potter spelletje. Harry Boy gaat Rayman M. achterna en zal zo'n beetje op elk gangbaar platform verschijnen. Uitmelken van een boek; is dat erg? Wat ons betreft niet, zolang het maar met respekt gebeurt en dat lijkt wel het geval met de Harry Potter games. Oké, het zijn geen games die opzienbarende revolutionaire veranderingen te weeg zullen brengen maar de sfeer en humor zijn zeer authentiek gebleven en dat waarderen we wel. Vandaar deze reviews.
En voor al die gasten die Harry Potter net zo sympathiek vinden als Lothar Mattheus. Sla deze bladzijden snel effe om. De PU is acht pagina's dikker dan normaal, dus je kan niet zeiken dat het van je vaste maandelijkse inhoud af gaat.


Flipendo! Flipendo! Flipendo! Flipendo! Flipendo! Flipendo! Flipendo! Flipendo!


Dat wordt strafwerk Pottertje; je mag geen bezems stelen.


"Stil, ik hoorde wat, het leek wel het geluid van een verkouden standbeeld."


"Vlug de trap op, daar heb je dat walgelijk eigenwijze snotneusje Harry Potter."


De heren die het parket kwamen leggen, waren plotseling weggeroepen.


"Hé hallo, ik ben op zoek naar een snotneus met een zwart brilletje."


MUNDUS

PLAYSTATION

JAN & J.J.	GRAPHICS	8	REPLAY	7	GAMEPLAY	8	SCORE 79

DE UITDAGENDSTE HARRY

Het verhaal op de PSX is gelijk aan dat van de PC en dus kunnen we het tenminste uitgebreid hebben over de sfeer en de speelbaarheid. Mijns inziens staat en valt Harry Potter met de sfeer. De fun van de HP-boeken is dat je helemaal opgezogen wordt door de magische wereld van onze brillemans. De vraag was of ze dat magische gevoel ook in een spel zouden kunnen verwerken.
Nu,we kunnen je vertellen dat de makers iets betoverends hebben afgeleverd. Oké, het kasteel waar de tovenaarsleerlingen worden opgeleid, is niet zo overweldigend en zo druk bevolkt als op het witte doek maar magisch kun je de omgeving zeker noemen; aan de Potter serie wordt absoluut geen afbreuk gedaan.
De stemmen zijn prachtig nagesynchroniseerd, de spreuken spetteren van het scherm en voor een PSX game zien de karakters en de omgevingen er prima gedetailleerd uit.
Het enige probleem zijn de bugs en de framerate die inkakt als het wat hektisch wordt op het scherm.

TOMB RAIDER PROBLEEM

Alhoewel developer Argonaut voornamelijk platform ervaring heeft (Croc), is HP meer een adventure. Met andere woorden, men is ook hier trouw gebleven aan het boek en heeft er niet een of ander misplaatste kermisattraktie van gemaakt. Dit merk je goed bij de speelbaarheid; de adventure-achtige handelingen (speuren, spreuken doen, lopen) voelen net even beter aan dan de typische platform-aktie (springen, klimmen, vliegen) die natuurlijk weldegelijk in het spel aanwezig is. Met name bij het springen en klimmen heb je echter nog wel eens de neiging net verkeerd uit te komen, een beetje het Tomb Raider probleem: je denkt dat je recht voor de steen staat maar in werkelijkheid spring je er een meter naast. Het is nog niet eens zo zeer de besturing als wel de camera die hier het probleem veroorzaakt. Vooral bij de wat jongere, onervaren gamers zal dat vaak tot frustratie leiden.
Voor de rest niets dan lof. Je wordt in het begin op een leuke manier geleerd hoe je bijvoorbeeld met spreuken en bezemstelen omgaat en de besturing is heerlijk simpel.
Minpuntje is de houdbaarheid; als je het spel uit hebt gespeeld, blijven alleen de mini-games over (competities tegen andere scholen) en de aktie is daarin te simpel om lang leuk te blijven.
We zijn bang dat je de game na een paar dagen niet meer uit de kast haalt. En dat is bij bijvoorbeeld de GBC versie een heel ander verhaal.

AKTIE

Een pluspunt is de uitdagende aktie. Waar je bij de PC vaak kunt volstaan met een paar simpele muisklikken, dien je op de PSX complexere handelingen uit te voeren. Bij een spreuk moet je bijvoorbeeld de vier knoppen op de juiste volgorde indrukken. Ook bij het springen en het spells casten is meer timing gewenst dan bij de PC. We zijn dan ook van mening dat de PC versie de mooiere van de twee is en de PSX de meest uitdagende.



"Knoop dat in je oren, jij kleine, eigenwijze snotneus met je zwarte brilletje!"


"Ik ben Ridder Graniet; sterker dan ik, kan niet."

GAME BOY ADVANCE

JAN & J.J.	GRAPHICS	8	REPLAY	7	GAMEPLAY	8	SCORE 80

DE MEEST AKTIEVOLLE HARRY

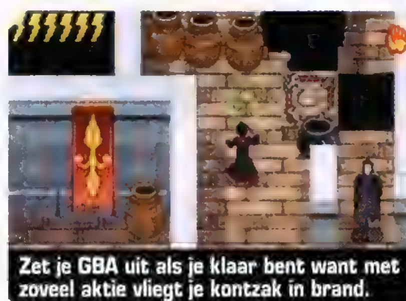
In tegenstelling tot de GBC versie is Pottermans op de GBA een soort mini versie van de PC game. Mini versie kwa formaat op de GBA en omdat het grotendeels dezelfde verhaallijn en game mechanics volgt als de PC (en PSX) versie.
Kleine Potter moet diverse lessen volgen waar hij allerlei spreuken leert en tegelijkertijd krijgt hij punten en strijdt hij om de felbegeerde tovenaars trofee voor House Gryffindor binnen te halen.
De spreuken leer je deze keer door je tovenaarsleraren zo strak mogelijk na te doen. Zij doen een combinatie van bewegingen met de D-Pad (bijv. omhoog, omlaag, omhoog) en jij moet dat na doen. Hoe complexer de combinatie, hoe meer punten je verdient als je ze goed na doet.
Dit zal de meeste spelers weinig problemen opleveren. Alhoewel; de latere spreuken bestaan soms uit combinaties van twaalf moves en dan moet je je koppie er wel bijhouden. Eenmaal gemasterd, kun je ze ieder gewenst moment uitvoeren. Op schakelaars, potten, kruiken en schilderijen maar ook op leraren en andere leerlingen. Hetgeen wel voor puntenaftrek kan zorgen maar ook geinige effekten op kan leveren.

GNOMEN

Zweinsteins Hogeschool is behoorlijk groot en een handige minimap laat je het hele kasteel bezien. Magische voorwerpen vind je overal in verstopt. Zo doen de Magic Beans - die je in de PC en PSX versie vergaart om kaarten en andere goodies voor te kopen - hier dienst als powerups. Gnomen en de Poltergeist zijn twee voorbeelden van wezens die jouw energie kunnen doen afnemen. Maar dood ga je nooit, je begint dan gewoon weer ergens van voor af aan en je kunt vaak genoeg saven.
De Gnomes maken 't je echter behoorlijk lastig. Soms druk je op een schakelaar en dan staan er ineens drie van die gasten tegen je benen aan te rijden en voor je 't weet, lig je in katzwijm en moet je weer een stuk overnieuw spelen.
Het is dus aan te raden om vaak de magic savebooks te gebruiken.

SUBLIEM

De GBA versie zit vol met aktie momenten waarbij je voortdurend schakelaars omzet, Gnomes bevecht, level Trollen uitschakelt, spreuken uitvoert, rotsblokken verschuift en ga zo maar door.
De graphics zijn echt prachtig gedaan waarbij heuse PC modellen zijn verkleind en gerenderd in beeld zijn gebracht. Zo zijn de animaties van de kleine karaktertjes subliem en komt Potter compleet met wapperende cape, zelfs de quasi 3D feel in sommige kamers is overtuigend.
Het bezemsteel vliegen is ook hier terug te vinden en ziet er behoorlijk goed uit, al is de besturing wat lastig op zo'n klein schermpje. Al met al zal de GBA versie de meer algemene doelgroep aantrekken en is de GBC versie echt voor de Potter eredivisie.


Zet je GBA uit als je klaar bent want met zoveel aktie vliegt je kontzak in brand.


Nee, 't is geen grap, daar komt een klein, bebrild, eigenwijs snotneusje van de trap.

Voor een gegarandeerd spetterend resultaat!

WRC
WORLD RALLY
CHAMPIONSHIP

Win een echte, afgrijselijk smerige **Mitsubishi-Evolution VI** Rallycar met de WRC-Challenge!



Nog nooit was uw wasgoed zó smerig! Van het kleverige stof langs de 96 hyperrealistische parcours, via de doordringende zweetgeur van de co-piloot en de levensechte remsporen tot de goorste moddervlekken. World Rally Championship garandeert de mooiste vlekken en de meest levendige kleuren. Vanaf de eerste speelbeurt! Kapotte koplampen na een crash, deuken en krassen die u er met geen stoomstrijkijzer uitkrijgt? WRC is zonder twijfel de meest realistische rallysimulator ever. Eénmaal u WRC geprobeerd heeft, wilt u voor geen geld uw oude rallygame nog terug!



nl.playstation.com



PlayStation 2
THE THIRD PLACE

Argonaut/ Electronic Arts / Tel: 00800-94055555 / hpgames.ea.com/

GAME BOY COLOR

JAN & J.J.	GRAPHICS	8	REPLAY	10	GAMEPLAY	9	SCORE 85

DE VERSLAVENDSTE HARRY

Goedemorgen, dit is geen kattenp... eeeh eenvoudige kost (we moeten oppassen wat we zeggen, we richten ons hier immers tot de jonge tere kinderzieltjes die zich Harry Potter freak noemen).
Pokémon op de GBC is pittig maar Harry Potter is bijna net zo ingewikkeld.
We hebben zelden een handheld game gezien waarin je zo veel opties had. Ongekend gewoon. Je kunt beroemde heksen en tovenaarskaarten verzamelen, spreuken en tovenaarsdrankjes mixen, bonusspellen spelen (moet je wel eerst verdienen) met mensen praten, gevechten met enge wezens aangaan, enzovoort. Kiddy? Our ass! Om HP op de GBC lekker te kunnen spelen, moet je echt doorwerken. Het beste bewijs is de handleiding van de GBC versie die veel meer tekst bevat dan die van de PSX versie.

POKEPOTTER

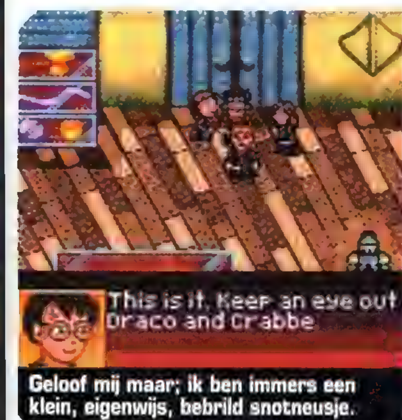
Harry Potter op de GBC is te zien als een RPG waarin je met Harry de boze buitenwereld in trekt om een steeds betere tovenaar te worden. Je kunt het echt prima vergelijken met Pokémon. Je loopt rond, praat met mensen, koopt of verdient voorwerpen en kaarten en zodra je een wezen tegenkomt dat je niet aanstaat, ga je het gevecht aan en laat je jouw spreuken op hem los. Diegene die het sterkst is (lees, de beste toverkracht heeft) wint en verdient punten en neemt voorwerpen over.
Hoewel de GBC versie na een tijdje best vertrouwd aanvoelt, kunnen de vele mogelijkheden op wat jongere gamers best overweldigend overkomen en er worden soms heel wat gegevens op je afgevuurd. Angst dat je het niet begrijpt, hoef je echter niet te hebben; de Help-funktie is perfekt en alles is gelokaliseerd.

HARRY POTTER GOLD

Het grootste pluspunt aan deze versie is met afstand de replaywaarde. In je eentje kun je dagen zoet zijn met het verbeteren van je toverkunst. De vijandelijke wezens die je kunt bevechten blijven komen. Verder kun je de gewonnen kaarten met je vriendjes ruilen. Linkkabel tussen de GBC's en schuiven maar.
Net als bij Pokémon kun je niet alle beschikbare kaarten verzamelen bij één enkele cartridge. De sneaky bastards. Je hebt je vrienden daarbij nodig. Ook zijn sommige kaarten meer waard dan andere exemplaren. Dat wordt dus weer oorlog op het schoolplein. Wij zetten nu al in op in op Harry Potter Gold Stadium.


"Nee, je moet m'n broer hebben, ik ben Barry Potter."


Op sommige momenten voel je je gewoon een klein, bebrild, eigenwijs snotneusje.



Geloof mij maar; ik ben immers een klein, eigenwijs, bebrild snotneusje.

CONCLUSIE

We hebben ons prima vermaakt met Harry Potter en de Steen Der Wijzen en we zijn ervan overtuigd dat de fans dat ook zullen doen.
De PSX versie is net als de PC versie trouw gebleven aan het boek en dat zorgt er voor dat het spel de Potterfan wat meer zal aanspreken dan de PSX fan, die niet in tovenarij gelooft.
De GBA versie van Harry Potter is zonder meer een fraai vormgegeven aktie-adventure dat zowel fans van het bebrilde tovenaartje als GBA gamers in het algemeen zal aanspreken.
En hoewel niet zo geniaal als de Pokémon serie, kan de GBC versie van Harry Potter best tot ernstige verslavingen gaan leiden bij de fans.

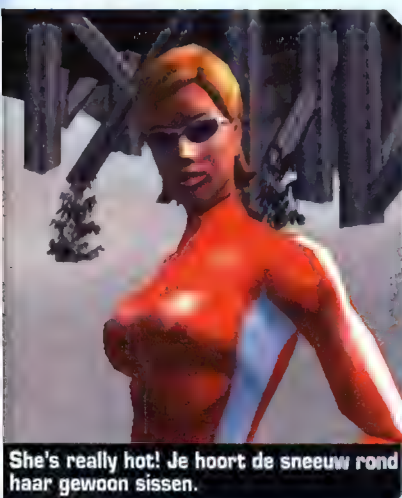


■ EA Sports Big / Electronic Arts / Tel: 00800-9405555 / ssxtricky.ea.com PLAYSTATION 2 ■

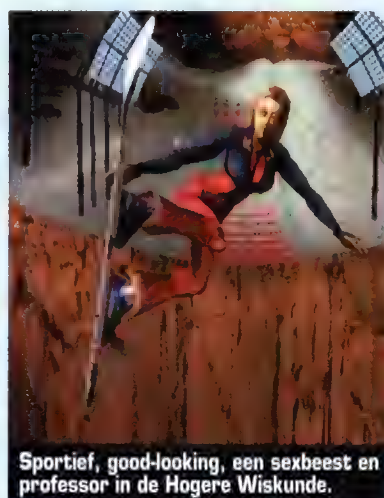
JEROEN

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
9	9	9	86

SSX Tricky is eigenlijk zoals SSX had moeten zijn. Een game die iedere SSX-loze PS2 bezitter zeker moet hebben. Iedereen die SSX al heeft, raad ik aan Tricky te huren.


She's really hot! Je hoort de sneeuw rond haar gewoon sissen.


Triest Fransmannetje maakt foute gebaartjes.


Sportief, good-looking, een sexbeest en professor in de Hogere Wiskunde.

SSX TRICKY

Een van de beste launchgames voor de PS2 was toch wel SSX en een gouden regel in de gamesbizz is: ben je succesvol met een game, als de drommel beginnen met uitmelken. Vandaar ook dat SSX Tricky het licht ziet.

SSX is in de begindagen van de PS2 niet uit mijn zwarte machientje geweest. Ik heb de game dan ook helemaal grijs gespeeld, iedere boarder naar de master klasse gebracht en alle records op de tracks gebroken. Kortom, ik was wel toe aan een goed vervolg op SSX.
Ik zeg duidelijk 'goed' vervolg want als EA een ding kan, is het wel het updaten van bestaande games. Of te wel; we gooien er wat extra features in, wat nieuwe karakters en we poetsen de graphics nog een beetje op.

MORE OF THE SAME

Helaas bleek mijn voorgevoel juist. SSX Tricky is inderdaad een update van het origineel, geen echte opvolger die biedt wat een opvolger zou moeten bieden. En dan bedoel ik in dit geval allemaal nieuwe tracks, nieuwe karakters en nieuwe moves. Wat je nu voorgeschoteld krijgt, zijn opgepoetste tracks die we nog kennen van het origineel plus een paar nieuwe. De moves zijn nagenoeg hetzelfde gebleven, al is er wel een nieuwe Uber Move in het leven geroepen.
Je hoort wel eens mensen zeggen dat een update van een game eigenlijk het origineel had moeten zijn en dat is nu precies wat ik over SSX Tricky zou willen zeggen. Dit is eigenlijk de game die SSX had moeten zijn bij de launch van de PS2.

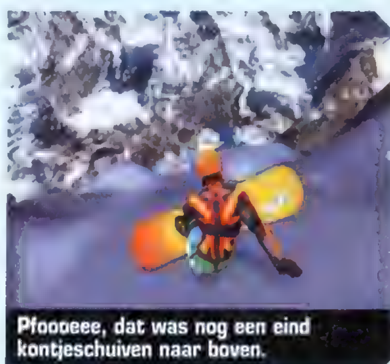
AFGESCHREVEN

Nu moeten jullie niet denken dat SSX Tricky hiermee is afgeschreven. Absoluut niet. Als je echt super genoten hebt van SSX dan moet je deze game wel even checken. Ik zeg niet meteen dat je de game moet kopen maar huur hem eerst even want de game heeft genoeg verrassends voor je in petto.
Allereerst zijn de originele tracks behoorlijk op de schop gegaan. Ze zijn zelfs zo veranderd dat ik af en toe even het idee had dat ik op een nieuwe track aan het boarden was. Die veranderingen brengen helaas ook nadelen met zich mee. Voorbeeldje: wie kent de halfpipe in Elysium Alps niet? Je weet wel met die grote glazen wanden middenin die je via jumps moest ontwijken. Die zijn dus zo verkleind dat zelfs iedere blinde kip nu langs die dingen kan glijden en dan hebben ze er ook nog eens een soort doorgang in gemaakt zodat je er makkelijk doorheen kunt glippen. Persoonlijk vind ik dit een behoorlijke misser want dat stukje was nu net zo dope, vooral als je het tegen iemand van vlees en bloed opnam. Daar werden de jongens van de mannen gescheiden.

DOPE

Er zijn echter ook positieve toevoegingen. Zo is het aantal boarders uitgebreid met zeven nieuwe, volgens de site zijn 't er zes maar bij de versie die ik getest heb, was de coole MAC vervangen door een Duitse (ja, echt dope niet waar) boarder genaamd Marty.
Ook nieuw is de Uber Move, een move die je kunt uitvoeren als je Trick-meter helemaal vol is. Het is een vrij eenvoudig uit te voeren move die je echter alleen moet doen als je genoeg air pakt anders is het sneeuwhappen. Bij iedere succesvolle uitgevoerde Uber Move wordt er een letter van het woord TRICKY ingekleurd. Is het hele woord van een kleurtje voorzien dan heb je een ongelimiteerde Trick-meter en dus oneindig veel boost. ◄


Tja, altijd eerst even de sneeuwhoogten checken jochie. Sta je mooi in je hemd.


Pfoooeee, dat was nog een eind kontjeschuiven naar boven.

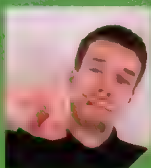

Whoooow! Just goooooo with the flooooow and enjoy the snooooooow.

POWER UNLIMITED, EEUWIG LEVEN, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

Tijdens de Sinterklaas periode heb ik weer eens het voordeel van mijn supergrote voeten kunnen inzetten. Met mijn sappendaflappers voor de centrale verwarming ontving ik de meeste cadeaus van alle redactieleden, zoals onder andere een mountainbike, skateboard, basketbal en een voorraadje games. Tja, je hebt maatje 47+ of niet. Ik vermaak me dus wel het komende jaar.
Check deze keer vooral de uitgebreide GTA 3 sektie.
Game on!

JEROEN



STUUR JE EEUWIG LEVEN POST NAAR:

POWER UNLIMITED
EEUWIG LEVEN
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:

EEUWIGLEVEN@POWERUNLIMITED.NL

VOOR SPOEDGEVALLEN KUN JE TERECHT BIJ:

Nintendo Spellijn:
Nederland: 0909 - 04 90 444 (1 gulden per minuut)
België: 0900 - 10 890 (18 franc per minuut)

Sony PlayStation Lijn:
Nederland: 0909 - 90 00 000 (99 cent per minuut)
België: 0900 - 00 000
(hoogtarief 6,05 franc per 20 seconden,
laagtarief 6,05 franc per 40 seconden)

PS2

GTA 3



Rijden in een tank	Cirkel, Cirkel, Cirkel, Cirkel, Cirkel, Cirkel, R1, L2, L1, Driehoek, Cirkel, Driehoek
Je wanted level	R2, R2, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓
Een hoger wanted level	R2, R2, L1, R2, ←, →, ←, →, ←
Alle wapens	R2, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Kracht bijgevuld tot 100	R2, R2, L1, R1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Armor bijgevuld tot 100	R2, R2, L1, L2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Meer geld	R2, R2, L1, L1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Vliegauto	R1, L1, R2, L1, ←, R1, R1, en druk op L3 of op R3 tijdens het rijden om een sprong te maken.
Vernietig alle auto's	L2, R2, L1, R1, L2, R2, Driehoek, Vierkant, Cirkel, Driehoek, L2, L1
Meer bloed	Vierkant, L1, Cirkel, ↓, L1, R1, Driehoek, →, L1, X
Mist	L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, X
Regen	L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, Cirkel
Normaal weer	L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, Driehoek
Verander kleren	→, ↓, ←, ↑, L1, L2, ↑, ←, ↓, →

Voer de volgende codes in en voetgangers gaan gekke dingen doen:
↓, ↑, ←, ↑, X, R1, R2, L2, L1
↓, ↑, ←, ↑, X, R1, R2, L1, L2
R2, R1, Driehoek, X, L2, L1, ↑, ↓

Mick Vollebregt | Internet

PC

ZOO TYCOON

Meer Geld	Hou shift ingedrukt en druk op $
Beest 1	Als je een kooi maakt, tik als naam voor de kooi: Cretaceous Corral
Beest 2	Tik als naam voor de kooi: Caution

Tom Sterk | Internet



PSX

SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO





Invoeren in het code scherm.

Resultaat	**Code**
Master code	AUNTMAY
Debug mode	DRILHERE
Level select	NONJYMNT
Unlimited lives	SUPERGOD
All costumes	WASHMCHN of SPDRHIST
All gallery entries	DRKROOM
All training challenges	CEREBRA
Big head mode	ALIEN
Big feet mode	STACEYD
What if? mode	VVISIONS
Programmer high scores	VVHISCRS



Steek het basketbalnetje in de fik
In level twee ligt een basketbal op het dak (daar waar de hinderlaag is), er staat dan op een plein een basket. Als je nu de bal door de basket gooit, krijg je er een item voor terug. Gooi je de basketbal echter 3 maal door de basket dan zal deze ontploffen.

PC

S.W.I.N.E.

Tijdens het gamen druk je op Shift + Enter om de console te openen. Daarna tik je een van de volgende codes.

Code	**Resultaat**
Smarten	Verhoogt de rang van je geselekteerde unit
Mo money	1000 Credits
Quicker than death	Dood de vijandige units met één schot
Blitzkrieg	Skip level
Instant delivery	Snel units krijgen



PS2

GTA 3

Gratis auto repareren
Rij je auto in de parkeergarage van je hide-out en bewaar je spel. Als je nu je auto pakt is ie weer heel!
Gratis shotgun
Ga naar Ammu-nation en probeer je wapen zo goed mogelijk op de verkoper te richten (je kan hem niet locken). Schiet hem zo snel mogelijk neer, hij schiet namelijk terug met zijn shotgun. Als hij dood is, pak je zijn shotgun.
Langer rennen
Als je vaak rent krijg je een betere conditie en zal je langer achter elkaar kunnen rennen.
Hoeren
Stop met je auto vlak naast een hoer, ze zal dan door je raampje praten en uiteindelijk instappen, ze kost vanaf nu een dollar per seconde. Stop je auto op een afgelegen plek (ergens tussen de bomen) en je auto gaat schudden, nu krijg je health erbij tot een maximum van 125, op het laatst gaat je auto heel hard shaken en dan is het feest afgelopen. De hoer stapt uit en je kan haar neerslaan om het geld terug te krijgen.
Hidden-packages
Als je bepaalde hoeveelheden hidden-packages hebt gevonden, krijg je een bonus bij je Hide-out.

10	Pistol
20	Uzi
30	Armor
40	Shotgun
50	Grenades
60	Molotov Cocktails
70	AK-47
80	Sniper Rifle
90	M-16
100	Rocket Launcher, $1.000.000

CHECK DE CHEATS VOOR:

Advance Wars	GBA
Batman Vengeance	PS2
GTA 3	PS2
Madden NFL 2002	PC
S.W.I.N.E.	PC
Sky Resort Tycoon	PC
Spider-Man 2: Enter Electro	PS2
Spider-Man: Mysterio's Menace	GBA
Spy Hunter	PS2
This is Football 2002	PS2
Time Crisis 2	PS2
Wave Race Blue Storm	NGC
Zoo Tycoon	PC

Taxi
Als je achter elkaar 100 passagiers succesvol naar hun bestemming brengt, komt er een splinternieuwe "Borgnine Taxi" in Harwood.
Ambulance
Als je in een ambulance stapt krijg je eenmalig 20 health, je kan dit herhalen tot 100 health.
Als je bepaalde hoeveelheden passagiers redt krijg je een bonus.
50 Health powerups bij je hide-out
100 Adrenaline pill bij je hide-out
Haal tot level 16 Infinite run (altijd rennen).
Brandweerwagen
Als je dertig branden in elk deel van de stad (Portland, Staunton Island en Shoreside Vale) blust, komt de flame-thrower bij je hide-out (dit is de enige manier om dit wapen bij je hide-out te krijgen).
Politiewagens
Als je veertig criminelen in elk deel van de stad dood maakt, krijg je twee police-bribes bij je hide-out.
Emergency vehicles
Op een gegeven moment krijg je via je pieper een boodschap dat je Emergency vehicles naar Portland Harbor kan brengen. Ga naar de ingang vanaf de straat naar de haven en rij rechtdoor tot het eind, ga links, rij weer tot je niet verder kan en ga rechts, midden op die open plek hangt de magneet die jouw voertuigen optakelt.
De wagens zijn: Ambulance, Fire-Truck, Police Car, Enforcer (soort ME-busje), Barracks OL (leger-vrachtwagen), Rhino (tank) en een FBI Car. Je krijgt elke keer $1500. Als je alles hebt gedaan, krijg je nog eens cash en 7 GTA pick-ups (iets wat je op kan pakken, net als een powerup) om die wagens gratis te krijgen (dus ook de tank)!
Import/export garages
Op een gegeven moment krijg je via je pieper een bericht over een import/export garage in Portland die bepaalde wagens nodig heeft.
Ga naar de ingang vanaf de straat naar de haven en rij rechtdoor tot het eind, ga links, het gebouw tegenover je is het goede, aan de westkant van het gebouw zit de ingang. Naast de ingang hangt een lijst met alle wagens en welke je al hebt gebracht zijn doorgestreept.
Die wagens zijn: Securicar, Moonbeam, Coach (soort bus), Flatbed (bruine open vrachtauto), Linerunner (voorkant vrachtwagen), Trashmaster (vuilniswagen), Patriot, Mr. Whoopee (ijstruck), Blista, Mule, Yankee, Bobcat, Dodo (een vliegtuig dat niet kan vliegen), Bus (oude bus), Rumpo en een Pony. Als je ze allemaal geleverd hebt, krijg je $200.000 en 16 GTA pick-ups om een van die wagens gratis te krijgen!
In Shoreside Vale zit ook zo'n garage (ook met lijstje er naast), hier moet je de volgende auto's leveren: Taxi, Sentinel, Cheetah, Banshee, Stinger, Infernus, Esperanto, Kuruma, Stretch, Perennial, Landstalker, Manana, Idaho, Stallion, Cabbie en een BF Injection. Ook hier krijg je $200.000 en 16 GTA pick-ups om gratis een van die wagens te krijgen!





BF Injection
Als je Asuka's eerste missie "Sayonara Salvatore" hebt gehaald, verschijnt de BF Injection bij Misty's appartement in Hepburn Heights bij de "El Burro" telefoon. Als je er voor de eerste keer instapt, zal deze auto, net zoals alle andere auto's, overal random kunnen verschijnen.
Molotov Cocktails in Portland
Als je op het zandweggetje dat naar 8-Ball leidt rechtdoor rijdt, ga je over een muurtje heen. Ga nu naar rechts een afgelegen tunnel in, in het midden van die tunnel staan vier zwervers en ligt een hidden-package, rij de zwervers over en pak de molotov cocktails die ze laten vallen.
Snelle auto en stunts in Portland
Naast 8-Ball is een klein parkeerplaatsje en een winkel (autodealer) rij door het glas de winkel in, daar ligt een hidden-package maar er staat ook een hele vette bolide!
Met die snelle auto kan je een aantal Unique stunt-bonussen halen.
Voor alles geldt: rij zo hard mogelijk en neem een zo lang mogelijke aanloop.
Bij de haven (Portland Harbor) staan een aantal vrachtauto's naast elkaar met een jump ervoor, rij daar overheen.
Langs de vierbaansweg helemaal in het westen (langs het water en langs het spoor) staat een soort schuin betonblok, als je hier (heel hard) overheen rijdt, kom je op de rails terecht.
Langs de zuidelijkste straat aan het water staat voor een paar pakhuizen een jump, rij hier overheen.
Ga naar het begin van de brug die naar Staunton Island leidt, rij nu zachtjes tussen de linker en de rechter rijbaan door, keer om en rij zo hard mogelijk over het grasheuveltje terug, je schiet nu, als het goed is, tussen de rijbanen uit de lucht in.
Ga gelijk naar Staunton Island
Ga naar het metrostation en rij je auto de trap af, parkeer 'm zo strak mogelijk langs het hek. Als je nu uitstapt dan stap je uit door het hek heen in de subway. Dit is wel lastig dus vaak proberen.
Armor en Molotov Cocktails in Staunton Island
Als je in Staunton Island bij het ziekenhuis begint moet je achter je de trap op die naar de weg leidt, steek de weg over en ga nog steeds rechtdoor, door een poort in een gebouw. Aan de linkerkant liggen nu molotov cocktails, als je vervolgens naar rechts loopt langs het gebouw vind je de Armor.

Alex en Boris Arkenaar | Internet





猴

AAP

De aap kan een financiële meevaller verwachten. Neem geen overhaaste beslissingen. Een oude bekende kruist opnieuw je levenspad.

羊

GEIT

Pas op voor onverwacht bezoek. Een vriendin confronteert je met het verleden. Financieel kan het even minder gaan, maar er is licht aan het einde van de tunnel.

狗

HOND

Voor de hond liggen problemen met de liefde in het verschiet. Let op je gezondheid. Een ondoordachte opmerking kan grote gevolgen hebben.

兔

KONIJN

Het kan geen kwaad om binnenkort te verhuizen. Een oude liefde bloeit op. Vermijd een bezoek aan het casino.

鼠

RAT

Een kleine investering kan meer opleveren dan je denkt. Trouwe vriendschap wordt beloond. Een kennis kan invloed hebben op je toekomst.

牛

RUND

Je loopt grote kans blijvend oogletsel en zware brandwonden op te lopen. Je riskeert amputatie van je linker- of rechterhand. Je gezicht kan ernstig worden verminkt.

JE BENT EEN RUND ALS JE MET VUURWERK STUNT

CONSUMENT EN VEILIGHEID I.S.M. HALT

PC

MADDEN NFL 2002

Selekteer settings, dan Secret Codes. Voer vervolgens een van de volgende codes in.

Code	Effekt
GOLDENGOD	All Classic Teams
LACESOUT	All Rams Team
NEVERMORE	All Ravens Team
WILDCARD	'72 Raiders
PICKEDOFF	'77 Cowboys
GORMENGHAST	Monster Team
HYSTERIA	Sugar Buzz Team

Peter Weide | Internet







PS2

MADDEN NFL 2002

Cheat menu
Als je het spel opstart hoor je tijdens het titelscherm "time crisis 2" zeggen. Schiet dan met je gun 2 keer in het gat van de "R" en 2 keer in dat kogelgat dan krijg je een cheat menu.

Mirror mode
Speel het spel uit zonder een continue te gebruiken.

Automatic Gun mode
Speel de arcade 2 keer uit.

Unlimited Ammo
Speel het spel uit op Automatic Gun mode.

Wide (een soort shotgun) Ammo mode
Speel het spel uit op Unlimited Ammo mode.

Crisis mode (bij extra games)
Speel Arcade een keer uit.

Coin up gevoel
Gebruik een stuur om te spelen dan heb je een pedaal dat je ook in de Arcade hebt.

Speel Arcade met gemak uit
Speel de Dubbel Gun mode met z'n tweeën op een controller, dat is makkelijker dan met gun.

Manko | Internet

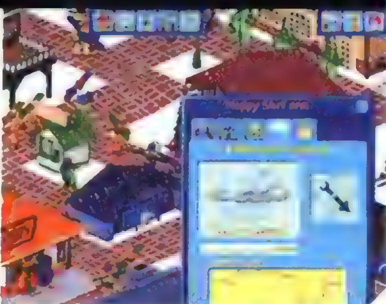


PC

SKI RESORT TYCOON

Gebruik deze codes tijdens de game.

Code	Resultaat
Shift+Ctrl+Alt+S	Maak sneeuw of regen
Shift+Ctrl+Alt+X	Maak een lawine
Ctrl + Shift + I	Alle mensen vallen
Ctrl + Shift + W	Warp speed
Ctrl + Shift + Q	Creëer haast



PS2

SPY HUNTER

dDeze goodies unlock je door de levels in een bepaalde tijd uit te spelen.

Goodie	Level	Tijd
Saliva Spy Hunter Video	Level 1	3:40
Green HUD	Level 2	3:35
Saliva Your Disease Video	Level 3	2:40
Night Vision	Level 4	3:15
Early Test Anamatic Video	Level 5	3:25
Extra Camera's	Level 6	3:45
Rainbow HUD (Heads Up Display)	Level 7	3:10
Inversion Camera	Level 8	3:05
Concept Art Video	Level 9	3:45
Fisheye View	Level 10	3:15
Camera Flip	Level 11	3:10
Puke Camera	Level 12	3:30
Making Of Video	Level 13	2:15
Tiny Spy	Level 14	5:10

Hover Spy
Speel de hele game uit.

Super Spy
Behaal alle 65 objectives in de game en je auto heeft nu oneindige ammo en is onkwetsbaar.





PS2

BATMAN VENGEANCE

Wil je oneindig veel van die lekkere electric batarangs: druk dan op L1, R1, L2, R2 tijdens het main menu.



PS2

THIS IS FOOTBALL 2002

Afrikaans All-star team
Win de Afrika cup

Amerikaans All-star team
Win de Amerika cup

Aziatisch All-star team
Win de Azië cup

Duits All-star team
Win de Duitse league

Leister Square Pitch
Win de Europa cup

Credit FMV
Win de Timewarp cup

Hints

Dubbele pass
Druk ⊗ tweemaal in als je vlakbij een teamgenoot bent.

Makkelijk penalty's
Als je in het strafschopgebied bent en er is een tegenstander vlakbij je in de buurt die een tackle op je wilt maken, moet je snel op ⊗ drukken om een pass te geven.
Ook al is er geen medespeler van je in de buurt.
Op deze manier speel je de bal ietsje vooruit en zal de tegenstander nu geen tackle op de bal maken maar jouw been mee nemen.
Let er wel op dat je op ⊗ drukt op het moment dat je tegenstander gaat tackelen.
Zo versier je op listige wijze altijd een penalty.

GBA

SPIDER-MAN: MYSTERIO'S MENACE

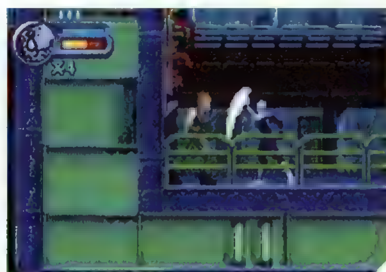
Alle Items plus de plaatsen waar je ze kan vinden.

Downtown: Fluid Formula Upgrade
Ga naar het Daily Bugle gebouw en spring naar links en slinger een keer.
Nightclub: Armor Suit
Ga door de grote vriesdeur en naar het platform dat zweeft (slinger vanaf een muur of klim erheen). Ga de deur in en naar links.
Pier 54: Heavy Impact Web
Nadat je door de boot heen bent, ga je naar rechts. Als je bij de muur naar boven kan klimmen totdat je niet meer verder kunt, moet je naar links slingeren om het web te krijgen.
Museum: Right Wrist Container en Thermal Suit
Ga naar rechts en neem de tweede deur. Ga rechts bij de muur omhoog



en pak het invincibility spinnetje. Ga dan naar links versla de ninja's en ga naar boven (kijk wel uit voor vuur). Daar vind je de container. In de andere kamer kom je bij een soort piramide met vuur. Ga via het plafond naar het midden bij een gouden schijf en laat je naar benenden vallen bij de verlichte plek van de schijf. Je komt tussen twee vlammen te zitten. Druk omlaag en daarna op A. Je valt door een tunnel. Op het einde naar links gaan, terwijl je nog aan het zweven bent want op het einde is er vuur. Ga de deur in en je hebt de suit.
Empire Metals: Left Wrist Container en Web Compressor
Ga via de grond naar de plek waar het plafond vlak boven je hangt (na het brandende metaal) en waar je met behulp van springen aan kan blijven kleven. Ga nu aan de rechterkant omhoog. Als je bij radaren komt slinger je naar de andere kant, zo kom je boven en vind je een container. Speel eerst het eerste en tweede gedeelte uit. Loop naar rechts en ga bij de eerste naar boven leidende tunnel naar boven. Aan het eind is er een tunnel naar beneden en aan de overkant twee zagen. Ga naar beneden en pak het invincibility spinnetje dat tussen de twee platformen hangt en ga nu langs de zagen. Zo krijg je de compressor.
Chemcorp: Electric Suit
Speel het eerste gedeelte uit. Als je in het tweede gedeelte in een grote kamer komt waar je niet verder links kan gaan en je alleen omhoog kan, moet je aan de rechterkant omhoog gaan. Ga dan bij de laser op de hoek aan het plafond zitten. Slinger naar links tot aan de zijkant van de pijp. Klim omhoog. Als je boven bent aangekomen, slinger je naar rechts. Klim vervolgens langs het platfond naar links en je hebt de suit.
Amusement Park: Symbiot suit
Deze moet je echt hebben. Speel eerst de eerste twee gedeelten uit. Nadat je bij het derde deel een stuk omhoog bent gegaan, moet je eigenlijk over een groot gat slingeren. Doe dit niet maar laat je een redelijk stuk vallen, tot ongeveer onder aan de ramen. Slinger nu naar rechts (ongeveer 3X) en zoek naar een gat (kijk wel uit voor punten). Laat je hierdoor vallen maar niet tot de grond want dan ga je dood door de punten. Slinger naar rechts en ietsje lager naar links. Loop verder naar links maar pas op voor de zagen. Hierna komt een moeilijk deel dat je het beste in de makkelijke modus kan leren. Loop van de rand af over de zaag heen (natuurlijk niet erop). Als je erover bent, kleef dan meteen aan de muur rechts van de tweede zaag. Klim omhoog en spring voorzichtig van de muur af over de zaag. Volg nu het pad en je komt bij de Symbiot Suit uit. Dit pak zal je webbing en health (niet armor) bijvullen. Nu moet je naar Mysterio om hem te verslaan.

Ivor Grisel | Wijchen

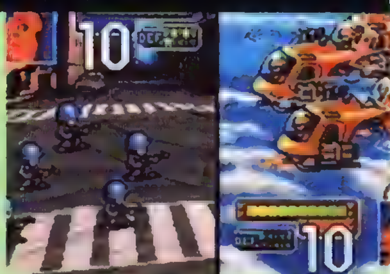




GBA

ADVANCE WARS

Advance Campaign mode
Speel de Campaign mode uit en koop nu in het Battle Map screen de Advance Campaign voor een muntje. Hou nu select ingedrukt en selekteer campaign. Nu begin je een veel moeilijkere campaign plus dat je nu Olaf hebt als CO.



Nadat je de Campaign mode hebt uitgespeeld kun je al je CO's kopen.
Drake
Gebruik Andy om de Captain Drake, Naval Clash, Wings Of Victory, en Battle Mystery missies in Campaign mode te winnen. Drake kan gekocht worden voor 50 coins in het Battle Maps screen.
Eagle
Gebruik Sami om de Captain Drake, Naval Clash, Wings Of Victory, en Battle Mystery missies in Campaign mode te winnen. Daarna win je de Rival Battle. Eagle kan gekocht worden voor 80 coins in het Battle Maps screen.
Grit
Gebruik Max om missie 4 te winnen in Campaign. Grit kan gekocht worden voor 50 coins in het Battle Maps screen.
Kanbei
Speel de Campaign mode en de War Room mode uit. Kanbei kan gekocht worden voor 50 coins in het Battle Maps screen.
Nell
Behaal een S rank in Advance Campaign en in de War Room modes. Nell kan gekocht worden in het Battle Maps screen.
Sonja
Win eerst de Kanbei Arrives missie in minder dan negen dagen, de Mighty Kanbei missie in minder dan 11 dagen en de Kanbei's Error missie in minder dan 13 dagen om de bonus Sonja missies te unlocken.
Win de bonus Sonja missies in Campaign mode. Sonja kan gekocht worden voor 60 coins in het Battle Maps screen.
Strum
Unlock Grit, Eagle, Drake, Kenbei, and Sonja. Strum kan gekocht worden voor 100 coins in de Battle Maps screen.

NGC

WAVERACE BLUE STORM

Het password screen
Om het password screen aan te zetten, ga je naar options en houd je X, Z en start ingedrukt.
Op een dolfijn rijden
Ga naar het password scherm en voer de volgende code in:
DLPHNMOD
Unlock alle weersomstandigheden in één keer
Om alle weerstypes te unlocken zonder dat je ze allemaal bereden moet hebben, ga je naar Time Trail Mode. Hier moet je aan de Expert Championship mode meedoen.
Derde plaats: Je hebt alle weersomstandigheden voor Normal mode.
Tweede plaats: Je hebt alle weersomstandigheden voor Hard mode
Eerste plaats: Je hebt alle weersomstandigheden voor Expert Mode
Turbo Start
Geef meteen gas als het licht op groen springt.
Als je het goed gedaan hebt is je turbo meter al meteen helemaal vol.
Geheime banen
Cool Ocean: Win Championship mode op Normal.
Aqua Maze: Win Championship mode op Hard.
Victory Gate: Win Championship mode op Expert.

■ POWER UNLIMITED, POWER SALES, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand [illegible]
POWER SALES.
Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 PC-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt.
De redactie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.
Maak goede afspraken bij het ruilen, kopen en verkopen van soft- en hardware.
Power Unlimited is niet aansprakelijk voor misgelopen transacties.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR:

**POWER UNLIMITED
POWER SALES
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM**

Let op! Met ingang van PU 2 worden alleen advertenties geplaatst met **bedragen in Euro's!**

OF MAIL NAAR:

POWERSALES@POWERUNLIMITED.NL

Vermeld zowel je naam als je adres!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden.
Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications. Verkoop [illegible] [illegible]08 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

NINTENDO

Ik heb een 3 maanden oude GBA met het volgende: Mario Kart Super Circuit (ƒ70), Super Mario Advance (ƒ65), Top Gear GT Championship (ƒ75) en een adapter. Alles met boekjes en doosjes. Prijs ƒ450. Mail naar peter_dreamcast@hotmail.com of bel 050-4094425. Vraag naar Peter.

Te koop: Nintendo 64, incl. 2 controllers en zes spellen, prijs ƒ400. Geen eigen vervoer. Interesse: bel 075-6175818 of mail plmr.hiemstra@wxs.nl en vraag naar Robert. (Omgeving Zaanstad).

Te koop: Game Boy Color met zes spellen, waaronder Pokémon Goud, Donkey Kong Country en Super Mario Deluxe (incl. boekjes). Lichte beschadigingen aan het beeldscherm. Winkelwaarde ƒ600. Vraagprijs ƒ350. Tel. 06-18732955 (omgeving Rotterdam).

Te koop: Nintendo 64 incl. expansion pack, 2 controllers en 8: 1080 Snowboarding, Perfect Dark, Banjo Kazooie, Donkey Kong 64, F-Zero X, Zelda, Body Harvest en Star Wars: Rogue Squadron. Prijs: ƒ450. Alles compleet en in perfecte staat Tel.: 075-6421873 (omgeving Zaanstad).

Te koop: N64, 2 controllers, 6 spellen expansion pack en een speciale kabel. Over de prijs worden we het wel eens. Mail naar sjors_hooghiem@hotmail.com omgeving Roermond.

Te koop gevraagd: N64 met 4 controllers en het spel Mario Kart 64. Over de prijs worden we het wel eens.
Mail merijn_van_leeuwen@hotmail.com of bel naar 0167-523744 en vraag naar Merijn.

Te koop gevraagd: voor de SNES Yoshi's Island, Dragonball Z spellen en Zelda Spellen over de prijs worden we het wel eens. Mail naar keesmourits@hotmail.com omgeving Woerden.

Te koop: Nintendo 64, 2 controllers, memorycard, rumble pack, expansion pack en 17 spellen waaronder: Tony Hawk 2, Perfect Dark, Mario Kart, Vigilante 8, Destruction Derby, 1080 Snowboarding, Zelda en nog veel meer voor ƒ1000 alles is compleet met boekje en je krijgt er ook een Perfect Dark boek van ƒ25 bij!! mail naar Roger_orlando@hotmail.com

Te koop voor de N64: Mario Tennis ƒ70, Super Smash Bros ƒ70, Super Mario 64 ƒ25, Resident Evil 2 ƒ70, Turok 3 ƒ70, Jet Force Gemini ƒ50, Body Harvest ƒ15. Of alles samen voor ƒ300. Alle spellen zijn inclusief doosje en handleiding. Tel: 0512-525515 en vraag naar Arno.

Te koop aangeboden N64 voor ƒ300 met memorycard en expansion pack een spel en twee controllers. Of te ruil tegen een Game Boy Advance liefst met twee of een spel. Bellen naar 0495-535084 of 06-10259139 en vraag naar Hans. Bellen na 17.00 of mail naar hansmeulen86@hotmail.com.

Te koop Game Boy Pocket in perfekte staat + adapter en battery pack over de prijs worden we het wel eens. Tel: 033-2982010 vraag naar Christiaan.

Te koop: Nintendo 64 met een controller, een transfer pack en de games : Pokémon Stadium, NBA Live 2000, F1 World Grandprix, Super Mario 64,en Wayne Gretzky 3D '98. Alles origineel met boekjes en doosjes (behalve Mario alleen boekje). Nieuwprijs: ƒ725 (±330 euro) mijn prijs 280 gulden en als het 2002 is dan 127euro. Tel: 077-4746405 tussen 7 en 8 uur of mail gelima@wish.nl Ik woon in de buurt van Reuver (noord Limburg).

Te ruil aangeboden: mijn Nintendo 64 met 3 controllers, expansion pack en 10 spellen o.a.: Banjo Kazooie, Golden Eye, TWINE, 1080 Snowboarding, Zelda (Ocarina of Time), Donkey Kong 64, F1 WGP, Hyper Bike, Fighters Destiny, FIFA 98. Alle spellen met doosje maar niet allemaal met boekje, ruilen tegen jouw PlayStation 2 met 1 of 2 controllers en minimaal 1 spel. Mail naar: Machielterberg@hotmail.com.

Te koop: N64 met 1 controller en met rumblepack ƒ50. Spellen: Zelda 64, Mario 64, Command & Conquer en South Park ƒ50. Alles in 1 koop: ƒ300. Bel 0180-316287 en vraag naar Jurgen of mail: jurgenbreedijk@hotmail.com.

Te koop: Een 2 maanden oude Game Boy Advance. Prijs ƒ250. En de volgende GBA-spellen: THPS 2, Ready2Rumble 2 en Mario Advance. Deze games kosten ƒ100 per stuk. Of alles in een koop voor ƒ500. E-mail: p_braakhuis@hotmail.com of bel me op 06-14246118.

Gevraagd voor de SNES: de spellen Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars en Chrono Trigger. Heb jij deze spellen en wil je ze verkopen, mail dan naar thijskrijger@hotmail.com.

Te koop:N64 met 2 joysticks (doorschijnend groen, 2 rumble packs, memory card, expansion pack, scartverbinding en 9 spellen met o.a. Zelda Majora's Mask, Zelda Ocarina of Time. Dit alles voor ƒ425. Mail naar babnec@hotmail.com

Te koop: Nintendo 64 met 12 spellen (o.a. Rainbow Six en beide James Bond games). Verder o.a. een stuur + pedalen, controller pack, 2 controllers, en een antenne aansluiting (voor oudere t.v.'s). Alles voor (vaste prijs) ƒ500. Alles in zeer goede staat. Bel 0299-647456 (tussen 16.00-20.00 uur) of mail naar nickesta@hotmail.com. (Ik heb zelf geen vervoer.)

Te ruil: mijn N64 met memory, rumble en expansion pack. Met 3 controllers en 11 spellen waaronder: Pokémon Stadium (met transfer pack), Perfect Dark, Tony Hawk enz). Ruilen tegen jouw PlayStation (liefst omgebouwd) met min. 3 à 4 spellen en 2 controllers. Tel: 076-5932197 (alleen na 4 uur bellen) en vraag dan naar Gijs of mailen naar gijs_jager@hotmail.com. Geen vervoer behalve als het dichtbij is (omgeving Breda).

PLAYSTATION

Te koop: PSX (niet omgebouwd) met 2 controllers, 1 memorycard 25 originele spellen, codeboekje, Explorer Cheat Cardridge, demo's. Alles in een koop, dus niks apart, vraagprijs tussen ƒ350 en ƒ400 tel 06-21633864 (NL) Swalmen.

Te koop: omgebouwde PlayStation met opbergmeubel, 18 spellen waaronder Tony Hawk Pro Skater 2 + GTA + FIFA 2001 + Extreme Snowboarding + The Fifth Element etc. 2 memorycards + controller en nodige aansluitkabels. Prijs: ƒ350. Mail naar Groenekoeien@hotmail.com, omgeving Zoetermeer (vlakbij Den Haag).

Te koop: omgebouwde PlayStation met 57 spellen, een dual shock controller, twee gewone controllers een memorycard van 360 blocks en een memorycard van 15 blocks. Incl. alle kabels in goede staat. Dit alles voor maar ƒ450. Tel. 0227 542334 bellen na 17:00 uur en vraag naar Yusuf.

Te koop: omgebouwde PlayStation, 1 (gewone) controller, 8 Mb memory card, ± 35 spellen o.a. Gran Turismo 1 en 2, Driver 1 en 2, ISS Pro Evolution 1 en 2, Tony Hawk 1 en 2. Alles bij elkaar voor ƒ400.Tel. 023-5276502 (omgeving Haarlem) en vragen naar Thijs. Ik heb geen vervoer.

Te koop gevraagd: een omgebouwde PSX die in goede staat verkeerd. Het liefst met zo weinig mogelijk accessoires/spellen, het mag natuurlijk wel. De prijs moet zo rond de ƒ150 a ƒ200 liggen, maar mag uitwijken in verhouding tot de hoeveelheid accessoires/ spellen. Mail naar ilovekanemusic@hotmail.com (omgeving Bruinisse, Zeeland).

Te koop: PlayStation compleet in zeer goede staat incl. 2 controllers (dual shock), 5 spellen (Resident Evil, Rollcage, Ronaldo V Football, Syphon Filter 2 en In Cold Blood) voor maar ƒ250! Mail naar redbullx5@hotmail.com

Te koop omgebouwde PlayStation met alle bedrading, memorycard en 15 spellen waaronder Tony Hawk 1 en 2, Spiderman, Tenchu 2, Metal Gear Solid, Point Blank 2 en Ghoul Panic+gun en demo disc's prijs ƒ400. Bel 06-29470595 of 057-0523243 en vraag naar Danny (geen vervoer) omgeving Wijhe (tussen Zwolle en Deventer).

Te koop voor PSX: de spellen Toy Story 2 ƒ15, Road Rash 3D ƒ15, TND ƒ15, The Lost World ƒ10, Asterix ƒ15, Croc ƒ10, Ape Escape + dual shock controller ƒ20, Adidas Power Soccer ƒ10, Motormash ƒ10, Pandemonium ƒ10, 2 controllers ƒ10, per stuk 2 voor ƒ15. Tel 078-6135377 (bellen na 17.00) of mail naar omabakker@hotmail.com adres geef ik aan degene die wat wil kopen.

Te koop gevraagd: ISS Pro Evolution 2 (PSOne). Te koop aangeboden: This Is Football 1&2 , Libero Grande 1&2, ISS Pro 98. Mail naar: richard.martine@hetnet.nl.

PSX te koop gevraagd: 2 controllers, omgebouwd rond de 15-20 spellen + memorycard. rond de ƒ300- ƒ400. Tel.0348-415446 en vraag naar Vincent of mail naar vincentvdwel@worldmail.nl Utrecht (Woerden).

Te koop: PSX twee weken oud nog maar paar keer op gespeeld. Vier spellen (allemaal met boekje), waaronder Mat Hoffman Pro BMX. 2 dualshocks, 1 memory card en alle kabels. Over de prijs worden we het wel eens bel even naar: 035-6242256 (omgeving Noord-Holland) of mail naar: gulian@vanmaanenbosbv.demon.nl

Te koop: PlayStation *f*500, 1 jaar oud, in perfekte staat, omgebouwd voor buitenlandse spellen, met doos en papieren. 2 Controllers, 2 Memorycards (2x1Mb). Alle benodigde kabels, race stuurwiel (in perfekte staat, paar maanden oud, met doos en papieren), 16 spellen. Prijs *f*500. Mail naar jneijts@yahoo.com of bel naar 06-15395336.

Te koop: Time Crisis: Project Titan + G-con45 (*f*75) , Final Fantasy 7 (*f*25) en Final Fantasy 9 (*f*30). Alles in een koop voor *f*100. Zelf vervoer regelen (omgeving s' Hertogenbosch). Geïnteresseerd bel 073-5217654.

PC

Gezocht voor PC: Wie heeft er voor mij het spel Fallout 2? Over de prijs worden we het wel eens. E-mail naar: berry@heetik.nl

Aangeboden: Commandos 2, F1 2001, Max Payne, Oni, Black & White, Stronghold. Origineel en in goede staat *f*75,- per stuk! jrolex85@hotmail.com.

Te Koop:12MB Diamond Monster 3DII 3DFX kaart voor een PCI slot, Over de prijs worden we het wel eens, reacties naar alex_fms@hotmail.com

Te koop voor de echte fan. Z.G.A.N Zeer complete Amiga 500+Monitor 1084S+Printer LC20. Alle instruktieboekjes + Div programma's en spelletjes, en andere benodigdheden. Na 18.00uur Tel: 013-5083131

Ik heb een Pentium III 450 Mhz processor te koop, prijs zo rond de *f*175, wil je deze hebben mail dan naar Maikelmoelker@hotmail.com of bel naar 0641126649 (omgeving Roermond).

Te koop aangeboden voor PC: Gangsters 2(*f*35), B & W (*f*35), Oni (*f*35) ,Tropico (*f*35), Codename Outbreak (*f*35), Alone in the Dark (*f*35), Serious Sam (*f*35), Anachronox (*f*35), NBA Live 2001 (*f*35), Startopia (*f*35), Z: Steel Soldiers (*f*35), Red Faction (*f*35) Sub command (*f*35), Atlantis III (*f*25) F1 Champion Season 2000 (*f*25) Soldier of Fortune (*f*15), Fly (*f*25). Alles voor *f*400. 3 voor *f*100. Alles origineel in doos en 1 keer gespeeld. Mail mij: ad.vl@hetnet.nl. Omgeving R'dam oost. Wees snel!

Te koop: Het topspel Grand Prix 3 + boekje voor 1000 BEF. Slechts 2 keer gespeeld. Mail naar joentjen@hotmail.com (omgeving Gent).

Te koop voor PC: Championship Manager 99/00, Championship Manager 00/01, NHL'97 en Premier Manager'98. Over de prijs worden we het wel eens, stuur een mailtje naar: eotm321@hotmail.com

Gevraagd: de add-on van Baldurs Gate 2: Throne of Bhaal. Het liefst in de buurt van Amstelveen. Voor een mooie prijs. ralfveltman@hotmail.com.

Te koop voor de PC: Black and White *f*35, Outlive *f* 30, Alice *f* 35, Gorky 17 *f*20, Silver 25, Pizza Syndicate *f*20, Hellbreath *f*40, Rage of Mages *f*20, Severance *f*35, Septerra Core *f*20, allemaal in goede staat en in 1 koop voor *f*225, mailen kan naar bmxangel@hotmail.com.

SEGA

Te koop: Dreamcast met VMU, controller en 6 games: Resident Evil: Code Veronica, Quake 3, Unreal Tournament, Jet Set Radio, Soul Reaver en Skies of Arcadia. Alles in perfekte staat met alle kabels. Alle games zijn origineel met boekje. Over de prijs worden we het wel eens. Mail naar retrorise@hotmail.com of bel 0595-423411. Omgeving Groningen.

Te koop: Dreamcast met 2 controllers, demo disc, internet CD + aansluitingen, alle kabels, een VMU en negen originele spellen, waaronder: Sonic Adventure, MSR, Jet Set Radio, Shenmue en Virtua Tennis. Alles met doosje en hoesje. Prijs: *f*700, over de prijs valt altijd nog wel te babbelen. Snelle bellers krijgen ook nog een paar DC magazines erbij. Mail naar michiel_de_v@hotmail.com of bel naar 06-27104489. Omgeving Ede.

Te koop: Dreamcast met 2 controllers, een memorycard, 7 spellen o.a. Crazy Taxi 1 en 2, MSR , Dead Or Alive 2, Sonic, demo's en alle boekjes. Vraagprijs: *f*450. Tel: (+32)015/512954 of mail naar: davidvanhemelryck@hotmail.com (Belgie)

Ik verkoop een Dreamcast (+/- 3 maanden oud, heeft nog garantie) met 1 controller, official lightgun, memory-card en de spellen: House of the Dead 2, Unreal Tournament, Powerstones en een demo-disc + internet software voor *f*375. Omgeving Den Haag. Tel. 010-3106734.

Te koop: Dreamcast met 2 controllers, memorycard (800 blocks); internet, en 25 top spellen. Onder andere: Sonic 2, Ecco, MSR, Unreal Tournament, Soldier of Fortune, DOA 2, Soul Caliber en WWF Royal Rumble. Dit alles bij elkaar voor *f*500. Tel 06-18045126 of mail naar patrick443@hotmail.com.

DIVERSEN

Wil iemand een Lego Technic Cybermaster van me kopen waarmee je vanaf de computer je eigen (in elkaar te zetten) robot kan besturen? Mijn vraagprijs is *f*75 (maar daar valt nog wel over te praten) omgeving Vliegveld Maastricht- Aachen airport (Limburg - Elsoo om precies te zijn). Tel. 046-4375834 Vraag naar Stefan. Na 15.45 uur.

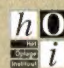
Wie heeft alle powerplay flippo's die ik kan kopen? De vraagprijs is *f*7.50. De prijs kan eventueel anders worden. Mail Rickvanderaar@planet.nl

Ik verzamel Nederlandse en buitenlandse blikjes van Coca Cola regular, Coca Cola light, Coca Cola caffein free, Coca Cola light caffein free en Coca Cola Cherry. Heb jij blikjes die je aan mij zou willen verkopen? (Misschien kunnen we ook blikjes uitwisselen). Mail naar: iwantcocacolatins@hotmail.com.

POWER UNLIMITED
VNU BUSINESS PUBLICATIONS

Hoofdredacteur
Niels Roodenburg
Eindredacteur
Ed Wiggemans
Redactie
Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Boris van de Ven, Jan Meyroos, Dre Urhahn, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma
Redactie-assistente
Sandra van Herwerden
023-5463346 (niet voor cheatcodes e.d.)
ma t/m do 09.00-17.00 uur
Redactie-adres
Power Unlimited
Postbus 1913
2003 BA Haarlem
Internet
www.powerweb.nl
Vormgeving
EP&PP: Marieke Bausch, Nella de Koster, Marie-José Reuwer, Bob van Kordelaar
Marketing
Sylvia Castelijn (marketing manager), Chantal Smit (junior bladmanager), 023-5463366) Ben Rutte (bladmanager, 023-5463762)
Uitgever
Eric Ariëns
VNU Labs
Martijn Overman (coördinator), Jeroen Eleveld (assistent)
Advertenties
Reserveringen: tel: 023-5463362 fax: 023-5465508
E mail: sales@bp.vnu.com
www.vnubp.nl
Account manager: Jaap Verschoor
Account manager binnendienst: Janet Robben, Rocky Wilson, Stefan Joosten
Group Account Manager: Wilco van de Kuijt
International Advertising Sales Representation
www.globalreps.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East: tel: 44 207 316 9638, fax: 44 207 316 9774
Druk
Roto Smeets Utrecht
Klantenservice
023-5566605 ma-vr 09.00-20.00 uur, serviceteam@tijdschriften.vnu.com
Abonnementen
Wilt u een abonnement of hebt u vragen over uw abonnement, welkomstcadeau of de bezorging, schrijf dan naar Power Unlimited, Antwoordnummer 20057, 2130 RE te Hoofddorp, of bel met 023-5566789 (ma t/m vr 09.00–17.00 uur).
Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient, bij voorkeur schriftelijk, 6 weken voor afloop van het abonnement te geschieden bij Media Expresse. Het telefoonnummer vindt u op de adressticker op Power Unlimited. Het adres staat vermeld op de acceptgirokaart en in de Gouden Gids onder 'week- en maandbladen'. Adreswijzigingen dient u minimaal drie weken van tevoren op te geven aan Media Expresse of Media Post.
Abonnementsprijs
Met ingang van nummer 5 bedraagt de abonnementsprijs *f* 71,40 / BFR 1500 per 12 nummers.
België
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis, Neerveldstraat 109, 1200 te Brussel, tel: 070-660113.
Uitgever: Uitbreidingsstraat 82, 2600 Berchem.
Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit bestand is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P0001113.
Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 8,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. VNU tijdschriften, afd. Abonnementenservice te Hoofddorp, onder vermelding van het gewenste nummer. U kunt ook terecht bij Media Expresse. In België kunt u voor het nabestellen van reeds verschenen nummers contact opnemen met de klantenservice van Mediaxis (02-7762233).

Nederlandse uitgeversverbond
Groep publiekstijdschriften



WAT GESCHIEDT OP HARDWARE GEBIED

ONDER REDACTIE VAN JEROEN

WINDOWS XP & GAMES

Windows XP... wat heeft dat nu met games te maken? Alles, je PC draait er namelijk op. Misschien niet nu al maar wel in de toekomst. En mocht de vorige versie van Windows allesbehalve stabiel zijn, Windows XP is zo standvastig als onze Ed tijdens deadline...

Even voor de duidelijkheid, Windows XP = Windows 2000 + Windows ME. De stabiliteit van 2000 of NT met het gelikte uiterlijk van Windows ME.
En stabiliteit dat kunnen we wel gebruiken want het zijn met name games die ervoor zorgen dat je PC op hol slaat. Wie herinnert zich niet de blauwe Fatal Error schermen, het blijven hangen van een game, je resolutie die na het spelen van een spel doorgedraaid is, onherkenbare videokaarten en noem de hele reutemeteut maar op.
Dat is met Windows XP verleden tijd. Ik heb nu meer dan drie maanden XP draaien en mijn PC loopt als een trein. Sinds die tijd is ie nog maar één keer gecrasht maar dat kwam doordat ik een kop thee over mijn toetsenbord heen gooide. XP is gewoon duidelijk stabieler.
Bovendien zitten de nieuwste drivers erin en wordt XP standaard geleverd met Direct X 8.1. Zonder dat dit direkt invloed heeft op de snelheid van je games (i.v.m. 8.0) zijn er wel next gen videokaarten, zoals de Nvidia's GeForce3/Titanium en de ATI Radeon 8500, die voordeel pakken op het gebied van zeer hoge texturen. XP komt overigens wel met een zeer goede OpenGL ondersteuning, met name voor Nvidia kaarten.

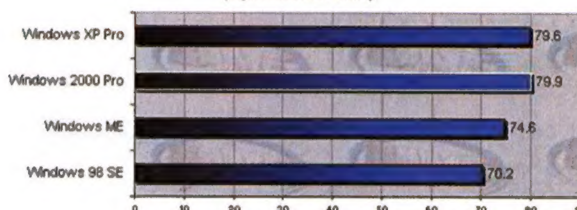
SNELLER?

Het belangrijkste is natuurlijk: doen alle games het en lopen de games sneller? Nu, alle games doen het en ze lopen als een tiet. Tenminste alle games die we nu hebben draaien. En dat zijn oudjes en nieuwtjes van The Sims tot aan Aliens vs Predator 2, Red Alert 2, Giants en Commandos 2.
Opvallend is dat de meeste games ook daadwerkelijk sneller lopen dan in ME of 98 en zo goed als gelijk lopen met Windows 2000. Maar aangezien de meeste gamers die niet hebben draaien is een aanschaf van XP dus het overwegen waard, zoals de benchmark van Quake III Arena en Serious Sam ook laat zien (test overigens niet door ons gedaan). Opvallend is dat een spel als Giants juist wat langzamer loopt onder XP maar die game vormt een uitzondering.
Hoe dan ook, XP biedt naast gamen ook op andere fronten veel voordelen alleen daar is deze rubriek niet voor. Met XP krijg je gewoon een snel besturingssysteem dat eindelijk een keer stabiel is.
Natuurlijk zullen er altijd lezers zijn die net weer die configuratie hebben waardoor XP op hol slaat maar na maanden bèta testen en een stuk of vijftien games er onder te hebben gedraaid, lijkt het ons safe te stellen dat XP voor die gamers die Windows 2000 niet hebben (en dat zijn er veel) aan te raden is.
Hou er alleen wel rekening mee dat 128 Mb geheugen minimaal is en dat je eigenlijk wel het dubbele moet hebben wil alles lekker draaien. ◀

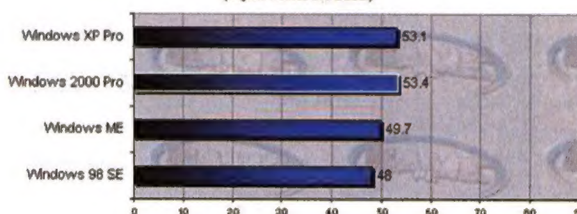
SERIOUS SAM

Serious Sam is a real-world OpenGL gaming benchmark. Stresses high-resolution textures and large amounts of screen activity. GamePC measures the lowest recorded score of the benchmark.

1024x768x16 - Metropolis Co-Op Demo
(Higher Scores are Better)

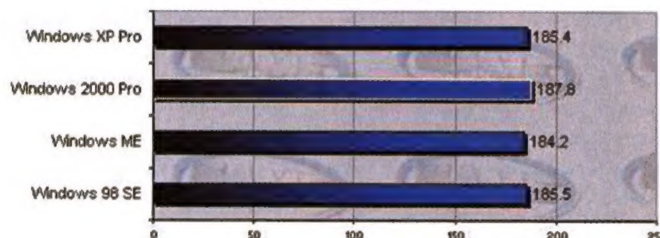


1600x1200x32 - Metropolis Co-Op Demo
(Higher Scores are Better)

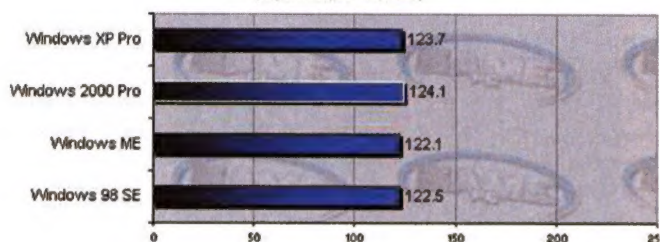


High Quality - 1024x768x32
(Higher Scores are Better)

QUAKE III ARENA



Super High Quality - 1600x1200x32
(Higher Scores are Better)



NOSTROMO N50 SPEEDPAD

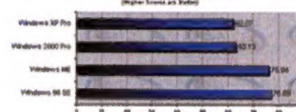
**De N50 Speedpad is bijna een must voor iedere PC gamer. Met name voor de groep die zich volledig heeft gestort op de first person shooters is toch wel het neusje van de zalm.
Je plugt de Speedpad eenvoudig in een USB poort en je hebt alle knoppen die je normaal gesproken beroert op een compleet toetsenbord... binnen vingerbereik. Met minimale inspanning verspring je van links naar rechts en wissel je jouw wapens met een simpele beweging van je wijsvinger.
De Speedpad is ontworpen voor de linkerhand omdat je zodoende je rechterhand vrijhoudt voor de muis.
De Nostromo speelt echt lekkerder dan een compleet toetsenbord maar of de accessoire de aanschaf waard is, hangt natuurlijk ook van de prijs af en die was op het moment van schrijven nog niet bekend.
Hou je van ons te goed.**

★★★½☆
PC
Prijs: N.N.B.
Distributeur: N.N.B.



GIANTS CITIZEN KABUTO

GameGauge - 640x480x16



GameGauge - 1280x1024x32

